PS one PS2 XBOX

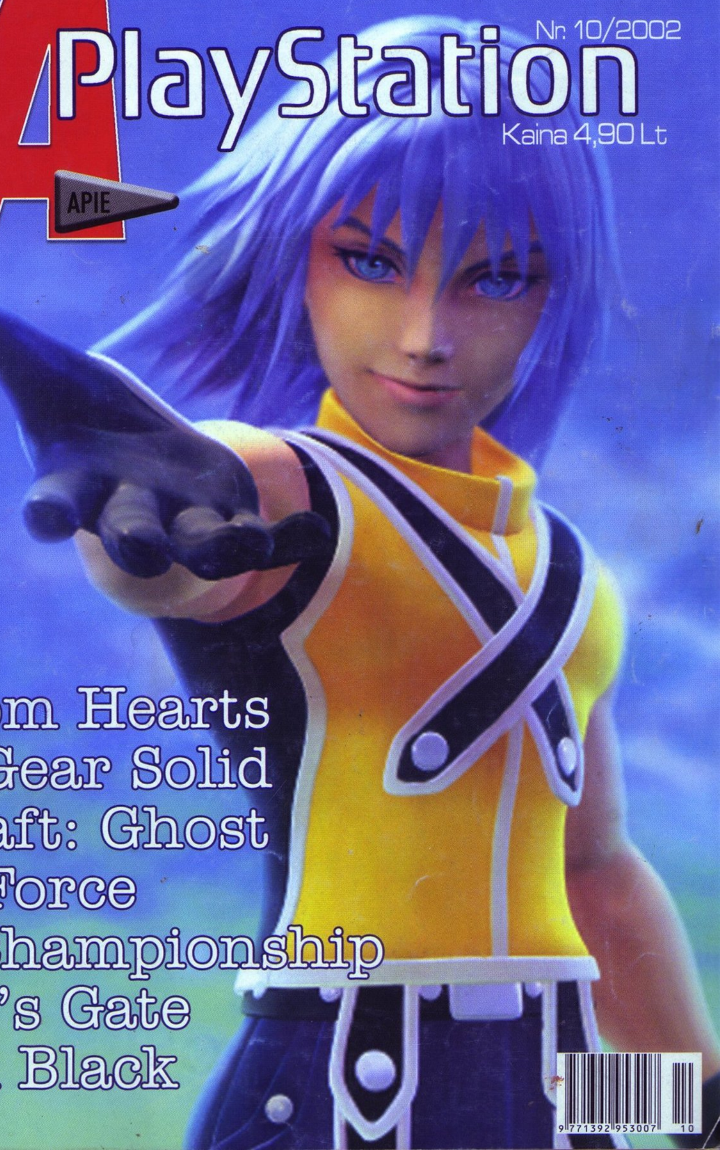
VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 10/2002

Kaina 4,90 Lt



Kingdom Hearts

Metal Gear Solid

StarCraft: Ghost

Brute Force

Rally Championship

Baldur's Gate

Men in Black

9 771392 953007 10

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

PS2 kopia sėkmės laipteliais.......... 004
Graikijoje uždrausti žaidimai.......... 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA Kingdom Hearts

Kingdom Hearts.......... 007

VA iš dirbtuvių

Nauji darbai.......... 012
StarCraft: Ghost.......... 012
Brute Force 015

PS2 karta

Baldur's Gate: Dark Alliance.......... 016
Rally Championship.......... 018

PSOne apžvalga

Men in Black The Series: Crashdown.......... 020
Metal Gear Solid.......... 026

Aksesuarai

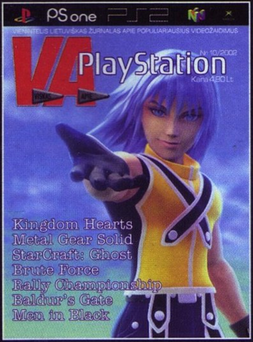
Belaidžiai PS2 valdymo pulteliai.......... 029

Žaidimų kubas

Testuojame Žaidimų Kubą.......... 030

Game paused

Videožaidimų istorija 032
Skaitytojų apžvalgos 034
Star Trek Invasion
Digimon World 3
Railroad Tycoon 2
Parasite Eve 2
Vandal Hearts 2
Resident Evil 2
Constructor
Ace Combat 3
Metal Gear Solid
Digimon Digital Card battle
D.U.K 041
Skelbimai 042



playstation@oho.balt.net

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392-9534
Spausdino II „Petro ofsetas“
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 287.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT“,
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PS2 kopia sėkmės laipteliais

Sony Computer Entertainment (SCE) Inc. informuoja, kad PlayStation 2 žaidimų konsolę jau įsigijo daugiau nei 40 milijonų planetos gyventojų. Balandžio mėnesį buvo peržengta 30 mln. riba.

Rugsėjo mėnesio duomenys:
Amerikoje parduota 17,01 mln.
Europoje / PAL — 12,06 mln.
Japonijoje — 10,97 mln.

SCEE nuomonė

„PlayStation 2 žaidėjų kontingentas plečiasi. Šiuo metu konsolė populiari Europoje, Afrikoje, Naujoje Zelandijoje ir Australijoje", — džiaugiasi Chris Deering, SCE Europe prezidentas. Vadovas didžiuojasi, kad 2002 m. pasirodžiusi PS2 programinė įranga yra pati geriausia.

Pasak Chris Deering, šiais metais išleisti žaidimai yra ypač stiprūs. Artėjančių Kalėdų proga SCEE kūrybinė grupė žaidėjams paruošė ypatingų staigmenų.

Atšalus orams...

Galima tik paspėlioti, kokia populiari PlayStation 2 taps artėjant žiemos šventėms. Konsolė neseniai atpigo, be to, šiemet SCEE kalėdines nuolaidas žada taikyti ir žaidimams, pavyzdžiui, The Getaway, Extreme, Tekken 4, Ratchet & Clank ir Kingdom Hearts. Ach, tos šventės...

Naujas žaidimų centras

Videožaidimų kompanija Take-Two (TT) Interactive Amsterdame (Olandija) atidarė naują žaidimų centrą.

Pristatymas

TT Interactive daugelis žino kaip žaidimų, priklausančių Rockstar Games ir Gathering of Developers grupėms, kūrėją. TT sunkiai dirbo, sėkmingai įveikė konkurentus ir sugebėjo įsteigti naują padalinį Amsterdame.

Padalinio tikslas — platinti žaidimus Beneliukso regione (Olandijoje, Belgijoje, Liuksemburge).

Pristatymas spaudai

„Kompanijos plėtra rodo, kad TT komanda dirba sėkmingai, puikiai sutaria su verslo partneriais", — sako Kelly Sumner, TT Interactive atstovė.

„Naujas centras — tai nauji klientai, nauji vartotojai, — neabejoja TT Interactive atstovė. — Svarbu viską deramai įvertinti: naujas centras — tai naujas verslas."

Darbas prasidėjo

Rugsėjį įsikūrus naujose patalpose Amsterdame, iškart pradėta ruoštis didžiajam žaidimo Mafia (PC) pristatymui. Beje, jau kalbama ir apie Grand Theft Auto: Vice City (PS2) pristatymo fiestą.

Take-Two Interactive naujoje vietoje įsikūrė greitai ir sėkmingai. Linkime, kad ir toliau viskas taip sektųsi :).

Tarantino pasirašo žaidimų sutartį

Misteris „Bulvarinis Skaitalas" pasirašė sutartį su Vivendi: naujausias jo filmas „Užmušti Bilą" (Kill Bill) taps žaidimu.

Visi, kas matė bent vieną Tarantino filmą, žino, kad jis mėgsta nepadorias kalbas, greitą veiksmą ir dar greitesnius dialogus. Vadinasi, paskutinis filmas Kill Bill turėtų būti puikus žaidimas. Tarantino ir Vivendi Black Label pasirašė sutartį, leidžiančią pagal šį filmą kurti žaidimą. Pagrindinė filmo herojė, kurią vaidins Uma Thurman, yra samdoma žudikė, prabudusi po komos su kulka galvoje. Ji ieško savo boso Bilo, norėdama jam atkeršyti. Panašu į Hitman 2, tik su Uma Thurman. Beje, Bilą vaidina Deividas Karadain, amerikietiško kung-fu meistras „Drakono saloje". Pamenate?

„Mūsų kūrėjų ir technikų grupės bei Tarantino vizijos kombinacija žada pateikti aukštos kokybės interaktyvią žaidimo patirtį", — teigė Džimas Vilsonas, Black Label prezidentas. „Džiaugiamės galėdami šį naujovišką filmą išversti į žaidimų kalbą. Neabejojame, kad unikalūs moterų personažai sužavės visus žaidėjus." Kol kas neaišku, kaip į žaidimą bus perkelti žaibiškai greiti Tarantino dialogai ir nuostabiai surežisuotos veiksmo scenos. Aišku tik tai, kad turėtų būti įdomu. Įsivaizduojate, koks turėtų būti „Bulvarinio skaitalo" žaidimas...

Vis dėlto ženklai daug ką žada: žaidimą kurs Black Label. Taip, tai ji sukūrė The Thing pagal Karpenterio siaubo filmą. Kill Bill pradės žudyti PS2, Xbox, GameCube ir PC kitais metais: žaidimas turėtų pasirodyti kartu su filmu.

Nauja sutartis su japonais

Bam Entertainment (BE) ir japonų kompanija Cavia pasirašė ilgalaikę bendradarbiavimo sutartį. Įmonių vadovai, suvieniję savo kūrybines komandas, tikisi pradžiuginti vartotojus naujomis žaidimų idėjomis. Kompanija Cavia anksčiau kūrė Sega GT, Ridge Racer ir Ace Combat.

Vadovų žodis

Cavia prezidentas Hayao Nakayama džiaugiasi, kad jų komanda galės dirbti su Bam Entertainment. „Dirbti su ponu Stolar vienas malonumas, — sako Cavia vadovas. — Neabejoju, kad kursime kokybiškus žaidimus."

Panašiai galvoja ir BE prezidentas Bernard Stolar. Jo nuomone, pasirašyta sutartis naudingesnė ne kompanijoms, bet žaidėjams. „Puikiais bendradarbiavimo rezultatais džiaugiamės ir mes, ir vartotojai. Be to, jau turime naują žaidimų viziją: pritrenkiantis dizainas, dinamiškas siužetas, į sūkurį įsukantis žaidimas", — pasakojo B. Stolar.

Naujiena

Sklinda gandai, jog šiuo metu kompanijos kuria naują žaidimą, kuris turėtų pasirodyti 2003 m. rugsėjį. BE ir Cavia atstovų teigimu, tai bus „nuotykinis, siaubingas, įspūdingas, pribloškiantis ir ypatingas žaidimas."

Daugiau informacijos apie šią paslaptingą naujieną ieškokite kituose numeriuose.

Išskirtinės Konami teisės

Konami, 4Kids Entertainment ir Mirage Licensing pasirašė bendradarbiavimo sutartį. Šis susitarimas suteikia teisę Konami kurti videožaidimus naujų Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT) animacinių filmų serijų motyvais. Filmukai vaikams Fox kanalu bus pradėti transliuoti kitų metų pradžioje.

„Nekantriai laukiame, kada pagaliau pradėsime dirbti su Konami kūrėjų komanda, — sako Gary Richardson, Mirage atstovas. — Praeityje mūsų nenuvylė nei Konami žaidimai, nei Playmates Toys žaislų serija. Abi kompanijos kaip reikiant padirbėjo, kad TMNT būtų toks populiarus."

Primename, kad Konami yra išleidusi keletą žaidimų, kurie sukurti filmų apie vėžliukus nindzes (šie filmai buvo rodomi daugiau nei prieš dešimt metų) motyvais.

Naujojo TMNT videožaidimo ištraukos bus pristatytos 2003 m. gegužę vyksiančioje E3 parodoje. Pirmasis Teenage Mutant Ninja Turtles žaidimas turėtų pasirodyti jau kitais metais.

Nintendo atsisveikino su Rare komanda

Pradėjus sklisti kalboms, kad kompanija *Rare* leidžia žaidimus kitoms konsolėms, *Nintendo* nutarė daugiau nebendradarbiauti su *Rare* kūrėjais. Žaidėjus informuojame, kad *Star Fox Adventures*, sukurtas *Rare* ir *Nintendo*, spėjo pasirodyti rugsėjo mėnesį ir yra skirtas tik *GameCube* konsolei.

Įvertinimas

Kaip ir daugelis kompanijų, *Nintendo* kartu su *Rare* išgyveno įvairių akimirkų: buvo ir pakilimų, ir nuoslūgių.

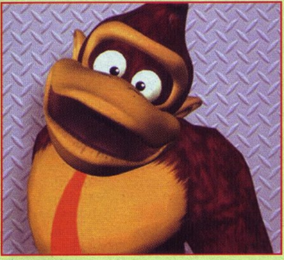
Pasak *Nintendo* kompanijos atstovo spaudai, jų kūrybinei grupei dirbti su *Rare* buvo smagu ir įdomu. „Didžiuojamės bendrais nuopelnais ir puikiais žaidimų grafikos pasiekimais", — teigia *Nintendo* atstovas.

Deja, darbais tenka ne tik džiaugtis, bet ir nusivilti. 2001 metais *Rare* žaidimų pardavimai sudarė tik 9,5 proc. visų *Nintendo* konsolei parduotų žaidimų, o 2002 metais šis skaičius smuktelėjo iki 1,5 proc.

„Galvodami apie savo vartotojus, privalome atsižvelgti į kūrėjų ir leidėjų pastangas", — sako Peter MacDougall, *Nintendo Of America* rinkodaros skyriaus viceprezidentas. Jo nuomone, *Nintendo*, nutraukdama sutartį su *Rare*, stengiasi apginti ne savo, o žaidėjų interesus.

Teisinis susitarimas

Nuo rugsėjo vidurio *Rare* gali kurti žaidimus, kurie būtų skirti ne tik *Nintendo* techninei įrangai. Tačiau ir šis medalis turi dvi puses. Pasirodo, *Nintendo* įgyja visas teises naudotis *Rare* sukurtų žaidimų licencijomis, darbų projektais, kitais dokumentais. Jau yra žinoma, kad *Nintendo* įgijo visas žaidimų *Donkey Kong Country, Diddy Kong* ir *Star Fox* teises. Neaišku, ar licencija bus suteikta *Perfect Dark*.



Paskutinis žodis

Nintendo atstovo Peter MacDougall teigimu, kompanija gerbia *Rare* darbą ir tikrai vertina jų indėlį. „Vis dėlto manau, kad dabar, kai sutartis nutraukta, Nintendo kur kas geriau. Omenyje turiu ir vidinius darbus, ir išorinius kūrybos resursus", — pridūrė P. MacDougall.

Nauja sutartis

Užsienio spauda praneša, kad šiuo metu apie bendadarbiavimą su *Rare* galvoja ir *Microsoft*. Apie savo apsisprendimą kompanija praneš Microsoft *XO2* konferencijoje, įvyksiančioje spalio pradžioje Ispanijoje.

Graikijoje uždrausti žaidimai

Šių metų liepą Graikijoje priimtas įstatymas, draudžiantis žaisti videožaidimus. Draudimas taikomas kompiuteriniams žaidimams, GameBoy rankinėms konsolėms ir mobiliesiems telefonams. Tūkstančiai turistų Graikijoje mokėjo baudas vien už tai, kad turi mobiliuosius telefonus arba portatyvinius videožaidimus.

Įstatymas prieš azartą

Naujojo įstatymo tikslas — uždrausti nelegalius lošimus, tačiau keli papildomi žodžiai pakeitė įstatymo esmę. Liepos mėn. priimtas įstatymas Nr. 3037 draudžia ne tik azartinius žaidimus, bet ir tuos, kurie turi „elektroninių mechanizmų ar programinės įrangos".

Vyriausybės ataskaitoje parašyta, kad jau nuo vasario mėnesio buvo svarstomas panašus įstatymo projektas. Pripažinus, kad neįmanoma atskirti nelegalių videožaidimų ir nelegalių azartinio lošimo namų sąvokų atskirti neįmanoma, buvo priimtas visa apimantis draudimas.

Grėsmingos baudos

Paskelbus, kad įstatymas galioja, vietos policija nedelsdama ėmėsi ieškoti pažeidėjų. Numatyta bauda išties gąsdina: įstatymo pažeidėjai privalo sumokėti 5000–75000 eurų (maždaug 17–255 tūkst. litų) baudą arba praleisti kalėjime 1–12 mėnesių.

Žaidimų negalima žaisti nei viešose vietose, nei namuose. Daugybė graikų turėjo sumokėti tūkstančius dolerių už tai, kad žaidė arba turėjo videožaidimų. Įstatymas taikomas ne tik šalies gyventojams, bet ir atvykusiems turistams.

Kaip pranešė šalies spauda, interneto kavinės ir toliau veiks, tačiau nebus galima žaisti elektroninių žaidimų. Pastebėjus, kad kavinės klientas, pavyzdžiui, žaidžia šachmatais *on-line*, savininkas privalės sumokėti baudą, o kavinė bus uždaryta.

Žaidėjų reakcija

Graikų žaidėjų bendruomenę toks vyriausybės nutarimas šokiravo. Tačiau žaidėjai nesėdėjo rankų sudėję: interneto tinklapis „Gameland.gr" sukūrė rubriką apie naująjį įstatymą ir paskelbė protesto peticiją. Be to, šiame puslapyje pateikiamas angliškas įstatymo vertimas, o graikų žaidėjai, tikėdamiesi paramos, platina žinutes visame pasaulyje.

Rugsėjo mėnesį Graikijoje turėjo vykti tarptautinis videožaidimų turnyras, tačiau įstatymo sergėtojai neleido renginio organizuoti. Tai turėjo būti kvalifikacinės CPL Oslo 2002 žaidimų varžybų atrankos rungtynės, kuriose Graikijai turėjo atstovauti du žaidėjai. Pasak žaidimų kompanijos Reload Entertainment atstovo Petros Tipis, šis įvykis skatina kreiptis į Europos teismą.

Petros taip pat nerimauja, kad įstatymas gąsdina šalies gyventojus. „Jie net Windows žaidimus bijo instaliuoti į kompiuterius. Šis įstatymas nėra teisingas", — sako P. Tipis.

Dabar interneto kavinės sulaukia 90 proc. mažiau klientų nei anksčiau, taigi yra planuojamos didžiulės protesto akcijos. Kad išvengtų baudų, daugelis žaidimų parduotuvių apskritai užsidarė.

Vyko teismas

Rugsėjo pradžioje teisme buvo svarstomas naujasis įstatymas. Teismas pripažino, kad įstatymas, draudžiantis elektroninius žaidimus, prieštarauja Konstitucijai. Teisėjų pečius prislėgė daugybė naujų bylų, kurias pateikė šalies turistai ir interneto kavinių savininkai.

Laiminga pabaiga

Rugsėjo 25 dieną Graikijos vyriausybė paskelbė 3037 įstatymo pataisą. Pataisoje pakeisti visi teiginiai, draudžiantys žaisti elektroninius žaidimus. Taigi graikų kova nenuėjo veltui: jie ir vėl gali žaisti nieko nebijodami.

Infogrames uždarė MicroPose studiją

Rugsėjo 20 dieną magnatė *Infogrames* nusprendė visam laikui uždaryti *MicroPose* studiją, kurioje dirbo 27 darbuotojai. Tai buvo paskutinė UK (D. Britanijos) bazinės struktūros studija, turinti *MicroPose* vardą.

Istorija

Iki 1998 m. *MicroPose* (MP) buvo pagrindinė kompiuterinių žaidimų leidėja. Prieš ketverius metus ją įsigijo *Hasbro*. Vėliau Infogrames ir *Hasbro* pasirašė bendradarbiavimo sutartį, kurios dalimi tapo kompanija MP. Taip studija keliavo iš vienų savininkų pas kitus.

2002 metais pasirodžius *Neverwinter Nights*, *Infogrames* nusprendė atnaujinti savo idėjas ir pakeisti darbuotojus. Taigi nuo šių metų kompanija pradėjo leisti kokybiškus *PC* žaidimus, bet jau su *Atari* ženklu.

Šiuo metu pasaulyje yra likusi viena *US MicroPose* studija, įsikūrusi Hunt Valley mieste Maryland valstijoje (JAV).

Atšauktas žaidimas

Rugsėjo mėnesį pasklidus kalboms, kad uždaroma *UK MicroPose* studija, sunerimo ir vartotojai, ir žaidimų kūrėjai. Dėl tam tikrų priežasčių (kurių niekas neįvardina) buvo atšauktas *Xbox* žaidimas *Grand Prix 4* (Geoff'o Crammond'o), nors jau buvo beveik baigtas.

Grand Prix 4 turėjo pasirodyti šių metų pabaigoje. Tai būtų buvęs pirmasis šios serijos žaidimas konsolei. Deja, dabar teks pasitenkinti *PC* versija.

Grand Prix 4 pakaitalas

Tą pačią dieną, kai buvo atšauktas *Xbox* žaidimas *Grand Prix 4*, Infogrames paskelbė kitą naujieną: baigiamas kurti *Formula One* serijos žaidimas *PS2* konsolei. (Įdomu? Rodos, kompanija viską suplanavo iš anksto.) *Infogrames Melbourne House* pažadėjo, kad šį lapkritį Europoje pasirodys *Grand Prix Challenge*. Žaidimo rėmėjai — *Formula One Administration*.

Naujasis žaidimas sukurtas ne tik *F1* profesionalams. Čia laimę galės išmėginti ir Formulės 1 gerbėjai, ir žaidimų „fanai". Žaidimas siūlo 3 sunkumo ir 4 lenktynių varžovų AI lygius, penkis režimus ir galimybę viename ekrane žaisti keturiems asmenims.

Turėtų džiuginti ir tai, kad galima pasirinkti iš 22 automobilių ir 17 trasų — viskas pagal paskutinius lenktynių sezonus.

Grand Prix Challenge parduotuvėse pradėkite ieškoti lapkritį.

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation	PS2	Xbox
1 DANCING STAGE EUROMIX	1 BLADE II	1 WWE RAW
2 DELTA FORCE – URBAN WARFARE	2 STUNTMAN	2 THE THING
3 SPYRO 2 – PLATINUM	3 THE THING	3 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
4 ALONE IN THE DARK 4	4 TEKKEN 4	4 BLADE II
5 20 GAMES – FAMILY	5 CONFLICT: DESERT STORM	5 HALO: COMBAT EVOLVED
6 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	6 TUROK EVOLUTION	6 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
7 ATARI ANNIVERSARY EDITION	7 MEDAL OF HONOR – FRONTLINE	7 CRAZY TAXI 3
8 WW TO BE A MILLIONAIRE? JUNIOR	8 GRAND THEFT AUTO III	8 CONFLICT: DESERT STORM
9 POPSTAR MAKER	9 GT 3 – A-SPEC – PLATINUM	9 PROJECT GOTHAM RACING
10 WEAKEST LINK	10 TOCA RACE DRIVER	10 TUROK EVOLUTION

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

K–1 Grand Prix

Vien žaidimo pavadinimas daug ką pasako. Visiems aišku, kad tai lenktynių žaidimas. Matyt, bus ir Formulės 1 bolidų: užtenka raidę „K" pakeisti raide „F", ir turėsime oficialias *F–1 Grand Prix* varžybas. Nors ir keista, K–1 Grand Prix toli gražu nėra lenktynių žaidimas. Tai kikbokso muštynės. Matote, kūrėjai sumastė, kad žaidimo pavadinime turi būti raidė „K", be kurios neišsiverčia daugelio kovos menų pavadinimai: karate, kung–fu, kenpo, kikboksas ir kiti. Na, idėja įdomi, bet pasižiūrėkime, kas bus toliau.

Kuo toliau, tuo prasčiau. K–1 Grand Prix galima vadinti „lėtų muštynių" žanro žaidimu. Dar blogiau tai, kad lėtai kovoja tik žaidėjo valdomas kikboksininkas: priešininko smūgiai ir kombinuotos atakos grėsmingai staigios. Žinoma, iš pradžių kaltini save (atseit nemoki valdyti), bandai nesinervinti ir „įsivažiuoti". Deja, sudėtingo valdymo paslaptis ta, kad, norint atlikti sudėtingesnius kombinuotus smūgius, mygtukus reikia spaudyti darant sekundės pertraukas: kovotojas tik tada sureaguoja į jūsų veiksmus.

K–1 nėra absoliučiai blogas. Dėmesio verta, pavyzdžiui, galimybė sukurti kovotoją. Tiesa, tesiūlomos kelios kūno formos, odos spalva, plaukai ir pan. Įdomu, kad, pasirinkus tam tikrą kovos stilių, susikurtą kovotoją galima treniruoti. Treniruotės rimtos, yra netgi specialių smūgių mokantis treneris. Už treniruotes gaunama taškų, kurių reikia judesiams pirkti. Pasibaigus treniruotėms galima rinktis iš 90 judesių. Nusipirkti judesiai praverčia kaunantis ringe. Blogiausia, kad net ir nusipirkus judesių žaidimas netampa greitesnis: jūs ir vėl gausite nuo priešų į kaulus.

Kalbant apie žaidimo grafiką, galima paminėti tik kovotojų modelius — jie nėra blogi. Daugiau beveik nieko žaidime nėra (tiesa, yra ringas): nei teisėjo, nei kokių nors kitų detalių. Matyt, kūrėjai tikėjosi, kad bent tai nepakenks padoriam kadrų kitimo greičiui.

Nors žiūrovų nėra, „pašėlusios" minios ūžesys girdėti aiškiai. Turbūt vaidenasi.

Hidden Invasion

Nors ir liūdna, blogų žaidimų atsiranda ne tik kuriant juos filmų motyvais, leidžiant jau egzistuojančių projektų tęsinius ar atmestinai dirbant. Blogų žaidimų gimsta netgi išties ilgai ir nuoširdžiai dirbant. Toka, sukūrusi bene blogiausią 3D kovinį žaidimą Soul Fighter Dreamcast konsolei, dar kartą pakartoja savo „žygdarbį": Hidden Invasion eilinį kartą demonstruoja, kokia „talentinga" jo kūrėja.

Hidden Invasion makalynėje galima rasti šiokį tokį siužetą apie ateivius, galinčius įgyti žmogaus pavidalą. Originalu? Pagrindiniai herojai Dynas ir Karen, paskubomis „sutverti" darbais apkrauto netalentingo žmogaus, slankioja aplinkui iš esmės nieko neveikdami. Šie veikėjai, nors turėtų būti skirtingi, yra beveik vienodi, netgi elgiasi absoliučiai vienodai. Kai kurie įvykiai taip pat neturi jokios prasmės. Pavyzdžiui, 10–ies metrų branduolinę galvutę į Baltuosius Rūmus ant pečių reikia nunešti ne šiaip kokiais nors keliais, bet kanalizacijos vamzdžiais.

Visas žaidimas — tai bėgiojimas po neaiškias teritorijas, sutiktų žmonių mušimas ir šaudymas. Be abejo, yra ir užduočių, bet jos elementarios: rasti raktus, išjungti bombas, pabėgti iš pastato ir taip toliau.

Atrodo, jog Hidden Invasion sukurtas kaip kerštas žaidėjui, prisėdusiam jį pažaisti. Strėlytė, kuri turėtų rodyti tikslą, rodo vietas, kuriose veikėjai gali pasimesti ar žūti. Galbūt viso to kaltininkė — trukčiojanti ir nepastovi kamera. Beje, kamera mėgsta ir kitus „triukus": užstringa vienoje vietoje, nepriartina vaizdo, pasisuka netikėtu kampu ir kitaip „linksmina" žaidėją.

Žaidimas erzina, jis nuobodus ir baisiai trumpas. Norint įveikti Hidden Invasion, užtenka kelių valandų. Žinoma, ne taip lengva ištverti tas dvi valandas... Keletą įdomių detalių žaidimas vis dėlto siūlo. Tiksliau, ne detalių, bet gedimų. Linksmiausias yra „mirties kritimo" ciklas. Vaizdelis maždaug toks: atrodo, kad abu herojai yra „surišti", t. y. žaidimas bando išlaikyti juos viename ekrane. Vienam herojui žuvus, jis akimirksniu „atgyja" už kito nugaros; vienam priėjus prie kokios duobės ir pradėjus į ją kristi, paskui jį krenta ir kitas. Pirmasis užsimušęs atgyja ant žemės, bet antrasis vis dar krenta, taigi tas, kuris lyg ir prisikėlė iš numirusiųjų, vėl tempiamas į mirties duobę. Ir taip be galo.

Apie klaidas ir panašius Hidden Invasion „triukus" galima pasakoti ilgai: Toka pasistengė iš peties. Belieka tikėtis, kad šis žaidimas nesusilauks tęsinio, kad nebus perdirbtas, kad kūrėjai susimąstys apie savo žaidimų kokybę.

Sunku įsivaizduoti, kaip ir kodėl kilo Kingdom Hearts idėja. Idėja kurti žaidimą, kuriame išpuikę Final Fantasy serijos herojai veiktų drauge su nerūpestingais, kartais kvailokais žymiausių Disnėjaus animacinių filmų herojais. Atrodytų, absurdiška ir kvaila, tiesiog neįmanoma. Tačiau jis čia. Square suprato, kokių galimybių teikia ši, žvelgiant iš pirmo žvilgsnio, keista kombinacija. Visiems žinomi, daugelio mylimi animaciniai veikėjai ir garsiausia žaidimų serija dabar kartu. Kingdom Hearts, veiksmo ir nuotykių žaidimas, pasiryžęs sužavėti Square žaidimų, Disnėjaus filmukų, RPG žanro ir animacijos fanus.

Du pasauliai

Kingdom Hearts pradžia įprasta: rodomas filmukas, kaip pagrindinis herojus Sora sapnuoja, o jo sapnas pamažu virsta realybe. Jis prabunda paplūdimyje, kuriame gyvena kartu su draugais Riku ir Kairi. Šioje saloje jie gyvena jau ilgai, bet nuolat svajoja pamatyti pasaulį. Kartą, užėjus audrai, Sora išeina parnešti plausto, ir jį užpuola Heartless (beširdžiai). Sora pabunda kitame pasaulyje, Traverse mieste. Riku ir Kairi nėra, taigi jis išsiruošia ieškoti draugų.

Tuo metu iš Disnėjaus pilies dingsta Karalius Mikis, palikęs raštelį savo ištikimiems draugams — burtininkui Donaldui ir sargui Gufi. Raštelyje parašyta, kad Donaldas ir Gufi, jei tik nori likti gyvi, privalo rasti „raktą". Burtininkas ir sargas, aišku, pradeda ieškoti ir Traverse susitinka Sorą, kuris, pasirodo, yra rakto nešikas. Donaldas, Gufis ir Sora leidžiasi ieškoti Mikio ir Soros draugų.

Atrodo, papasakojau nemažai, bet visa tai — tik menkutė Kingdom Hearts *fantasy* pasakos dalis. Draugų paieškos netrukus tampa epine kelione. Žaidimo istorija, nors ir graži, turi vieną trūkumą: nepriartėjus prie žaidimo pabaigos, tos istorijos neįmanoma suprasti. Žaidimui baigiantis, papasakojama viskas.

Pasiskraidymai lėktuvėliu

Veikėjai keliauja skirtingomis žemėlapio dalimis, t. y. visi lygiai ir vietovės matyti žemėlapyje. Koks lygis yra konkrečioje vietoje, tiksliai žinosite tik joje apsilankę. Iki tol skirtingos žaidimo scenos bus žymimos baltais apskritimais: tik nukeliavę į konkrečią vietą, sužinosite jos vardą. Iš lygio į lygį patenkama ne staiga persikėlus, bet skrendant „Gummi Ship" lėktuvėliu. Šios kelionės — tai mini žaidimai, „sudaryti" iš Lego statybų simuliacijos, Final Fantasy VIII daiktų sintezės ir slenkančios 3D šaudyklės. Keliaujant reikia lazeriu šaudyti į kitus lėktuvus ir juos numušti. Nepaisant intriguojančios idėjos, šis kratinys neįdomus, taigi neaišku, kam jo reikia. Kai, neįveikęs nesąmoningų kosminių kautynių, nesusijusių su žaidimu, negali pradėti kito lygio, tikrai nėra malonu.

Disnėjaus magija

Kada prasideda Disnėjaus magija? Išskyrus kelis originalius lygius, visos Kingdom Hearts scenos sukurtos skirtingų Disnėjaus animacinių filmų motyvais. Aplankysite Aladino, undinėlės ir kitų žymiausių Disnėjaus herojų namus. Mėgstantiems šiuos filmukus (tikiuosi, žmonių, nekenčiančių Disnėjaus, nėra daug) bus išties smagu pažaisti gerai žinomuose animacijos pasauliuose. Kartu su žaidėjo valdomu Sora po šiuos pasaulius keliaus ir mūšiuose kausis Donaldas ir Gufi. Lygis, kuriame žaisite, lems, kuris Disnėjaus filmukų veikėjas prisijungs prie jūsų. Nors Kindgom Hearts veikėjai — tiek Disnėjaus filmukų, tiek Square žaidimų herojai, pirmųjų sutiksite kur kas daugiau.

Veiksmas — platforma — RPG

Kingdom Hearts nėra tradicinis RPG žaidimas, kaip, pavyzdžiui, Final Fantasy X. Greičiau tai veiksmo ir nuotykių kupinas žaidimas, turįs RPG elementų. Veikėjai išmoksta burtų, įgyja specialiųjų savybių. Specialiųjų daiktų galima ieškoti, reikiamos įrangos galima nusipirkti parduotuvėje. Veiksmas vyksta realiu laiku. Teks nuolat kautis, šokinėti platformomis, spręsti galvosūkius. Tai linijinis žaidimas, tiesa, kartais patiems leidžiama rinktis, kur eiti. Be to, Kingdom Hearts gana ilgas: kad įveiktumėte ne tik žaidimą, bet ir pagalbinius žygius, prireiks apie 40 valandų.

Kovos su dvasių valgytojais

Kingdom Hearts kovos unikalios. Nei eiliškumas (turn based), nei mūšiai realiu laiku (Active Time Battle) nėra jų pagrindas. Kovojama judant po mūšio vietą ir ginklais atakuojant priešus. Kingdom Hearts priešai — minėtieji blogiukai Heartless, mintantys žmonių sielomis. Yra daugybė šių būtybių rūšių. Žaidimui baigiantis, priešai tampa vis stipresni. Herojus jie puola atsiradę iš niekur. Tada reikia kautis arba bėgti į kitą vietovę. Aišku, ten gali būti dar daugiau priešų. Kovojantį Sorą valdyti paprasta: kairiąja analogine rankenėle reguliuojami judesiai kovos aikštelėje, dešiniąja pasirenkamos kovos meniu funkcijos, X mygtuku atliekami veiksmai. Reikia prisiminti, kad X mygtukas atliks tą veiksmą, kuris bus pažymėtas meniu. Tiesa, vykstant sudėtingesnėms ir greitesnėms kovoms, galima naudotis ir greituoju meniu. Čia, paspaudus L–1, trims mygtukams nustatomi skirtingi burtai.

Vietoj kardo — raktas

Kovodamas Sora turimu ginklu atlieka pagrindinę ataką. Kitaip nei RPG žaidimuose, ginklų čia nėra daug: dažniausiai herojus kaunasi „raktu". Naudoti galima tik skirtingas raktų rūšis: skiriasi raktų išorė ir galingumas. Taip pat naudojamos ir magijos atakos: ugnies, pūgos, griaustinio ir pan. Žaisdami magijos atakas galite tobulinti. Pavyzdžiui, Fire

(ugnies) gali virsti galingesniais Fira ir Firaga burtais, nors magijos galios (MP) sunaudojama tiek pat. Taip pat naudojami įvairūs daiktai: gėrimai, eteriai ir panašūs naudingi dalykėliai. Jų turint, lengviau kovoti. Veikėjas išmoksta ir iškvietimo (summon) burtų. Šiuo atveju, kaip ir FFX, iškviestos būtybės pakeičia veikėją. Skirtumas tik tas, kad pagrindinis Kingdom Hearts herojus Sora visada lieka toks pats, pakeičiami tik pagalbiniai veikėjai. Smagu, kad iškviečiamos ne kokios nors baisios antgamtinės būtybės, bet Disnėjaus veikėjai, pavyzdžiui, didžiaausis drambliukas Dambo :). Žaisdami randame nemažai iškvietimo burtų, tačiau ne visi jie galingi. Kai kurie, užuot padėję kovoti, trukdo.

Bosų vargai ir džiaugsmai

Kingdom Hearts kovos smagios. Netgi šokinėdamas Sora gali pulti skraidančius priešus. Ši jo savybė padeda išvengti priešų atakų. Kovojant praverčia ir nusitaikymo sistema: galima nusitaikyti į vieną priešą arba į kelias skirtingas boso vietas. Bosai, bene ryškiausias Kingdom Hearts elementas, verti ypatingo mūsų ir jūsų dėmesio. Jų, tiek silpnų, tiek baisių, žemėlapyje yra daugybė. Laukiant, kol baigsis įvadinis filmukas ir bus galima kautis, teks nemažai pasinervinti. Daugelis bosų, pavyzdžiui, Atlantis lygyje, yra ypač stiprūs, taigi, kol juos įveiksite, teks nemažai paplušėti. Kad ir kaip ten būtų, susirėmimų tikėkitės daug ir įvairių. Be to, monstrai tokie įspūdingi, kad, nugalėję vieną, nekantriai lauksite kitos kovos. Kovų su bosais taktika kaskart keičiasi, tačiau paprasta logika ir refleksai pravers labiau nei galvosūkių sprendimas

ar panašūs dalykai. Tapti stipresniems nei bosai paprasta: tereikia sunaikinti kuo daugiau Heartless ir patekti į aukštesnį lygį.

HP, MP ir kiti RPG atributai

Kingdom Hearts, kaip ir pridera RPG dvasios turinčiam žaidimui, veikėjo galimybės vertinamos įvairiais taškais. Smūgių taškus HP žymi žalias, manos MP — mėlynas stulpelis. Taip pat yra geltonas stulpelis, gaubiantis MP matuoklį. Ką žymi jis, tiksliai neaišku. Naudojant atakas, kurioms užtenka nedaug MP, mažta geltonas stulpelis — mėlynas MP matuoklis ima blėsti vėliau.

Priešą nugalėjęs veikėjas gauna patirties taškų. Patirties taškų skaičių lemia priešo galingumas: kuo stipresnis priešas nukaunamas, tuo daugiau taškų gauna herojus. Be to, visi nugalėti priešai išmeta daugybę mažų spalvotų rutuliukų. Kad rutuliukus surinktume, tereikia ant jų užbėgti. Žali rutuliukai gerina sveikatą, geltoni ir mėlyni į sąskaitą perveda papildomų pinigų, vadinamųjų *munny*. Kartais, nukovus priešą, atsiranda mažų skrynelių, kuriose būna gėrimo, eterio ar kokių nors kitų daiktų.

Kildamas lygiais, Sora įgyja patirties ir naujų savybių, kuriomis gali pasinaudoti kovodamas. Yra daugybė galimybių, pavyzdžiui, Combo Plus, Sonic Blade ir pan., kurias galima išnaudoti. Taip pat yra ir „padalintų" savybių, kuriomis gali naudotis visa komanda. Naudingiausia iš jų — High Jump. High Jump leidžia žaidėjui pasiekti itin aukštas vietas. Apsiginklavus tam tikrais daiktais, pavyzdžiui, žiedais ar raiščiais, gaunama daugiau gynybos, stiprybės ar kitų taškų.

Pasivaikščiojimai laisvalaikiu

Kai Kingdom Hearts herojai nekovoja, žaidimo veiksmas beveik nesiskiria nuo Final Fantasy. Pagrindinis scenarijus nurodo konkrečią veiksmo vystymosi kryptį, kita vertus, yra daug galimybių atlikti papildomus kvestus. Kad ir kur būtum, yra daugybė priežasčių grįžti atgal ir aplankyti tas pačias vietas. Yra ir platforminių užduočių, bet jos nesudėtingos: įkritę į kokią nors duobę, tikrai nenumirsite. Vienintelis nemalonus dalykas, keliaujant po žemėlapį, yra tas, jog kartais visai neaišku, kur ir kodėl reikia vykti: nenustebkite, kad, eilinį kartą įveikę kvailą kosminę kelionęmūšį, atsidursite ne ten, kur reikia.

Dar vienas rimtas priešas

Kingdom Hearts žaidimo vaizdas rodomas iš už Soros nugaros. Bent jau taip turėtų būti. Tiesą sakant, kamera dažnai pasimeta ir tampa, galima sakyti, žaidėjo prieše. Sora paslepiamas priešų minioje, ir kelią į „regimąjį lauką" belieka „prasiskinti" nieko nematant. Netgi kovojant su bosais, kai priešų nėra daug, kamera, turbūt išsigandusi milžiniškų monstrų, pasimeta ir trukdo kautis.

Trimačiai mikiai ir donaldai

Ar esate žaidę prastai atrodantį Squaresoft žaidimą? Matyt, ne: kūrėjai puikiai išmano, kaip kurti vaizdingus žaidimus. Kingdom Hearts — ne išimtis: Disnėjaus veikėjus Square komanda nepriekaištingai perkėlė į trimatį pasaulį. Tikrų animacinų veikėjų ir jų 3D modelių išvaizda beveik nesiskiria. Smagiausia, kad nepakito ne tik herojų išvaizda, bet ir jų asmenybės. Disnėjaus nebūtų išgarsinę vien veikėjų asmenybės: pasauliai, kuriuose tie herojai veikia, puikiai pabrėžia savitus jų bruožus. Žaidimo veikėjai ir aplinkos taip pat puikiai dera.

Aplinkos, tiesą sakant, stulbina, jos sukurtos pagal animacinių filmukų modelį. Trykšte trykštančios Kingdom Hearts spalvos pakeri vos pradėjus žaisti.

Veikėjų animacijai taip pat skirtas didžiulis dėmesys. Visų herojų judesiai išraiškingi, be galo panašūs į tikruosius. Veikėjams kalbant, kinta jų veido išraiška ir kūno kalba. Heartless yra savitos formos ir dydžio, skirtingos jų rūšys savaip juda.

Užuot Kingdom Hearts žaidus, dažnai maloniau šį žaidimą stebėti. Veikėjai bendrauja tikroviškai, tai primena animacinius filmukus.

Žvaigždės ir orkestras

Dabar beveik visi žaidimai gali pasigirti aukštos kokybės garsu. Suprantama, už kokybę turėtume būti dėkingi rimčiausioms technologijoms. Tačiau ne visada išgirstame Holivudo žvaigždžių balsus, japonų populiariosios muzikos žvaigždės ar Japonijos filharmonijos orkestrą, atliekantį klasikinių Disnėjaus melodijų variacijas. Pagrindinį herojų Sorą įgarsino „Šeštojo pojūčio" žvaigždė Haley Joel Osment, muziką sukūrė vienas žymiausių Japonijos kompozitorių.

Pirmasis įspūdis — Visas Disnėjus viename žaidime?	10
Siužetas — Paprasta, bet labai intriguojanti istorija	9
Grafika — Širdutės, donaldai — ko daugiau reikia?	9
Garsas — Genialiai sujungtos skirtingos kultūros	10
Valdymas — Greitos kovos, dar „greitesnė" kamera	8

Išvada: geriausia dovana Disnėjaus, Square, RPG, animacijos ir kitų gražių dalykų mėgėjams. Greičiau ateitų šventinių nuolaidų metas!

Galutinis balas 9 Disnėjus

Širdžių karalius Ryčka

DEUS EX: THE CONSPIRACY

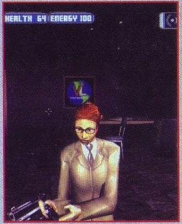
Kodų sąrašas

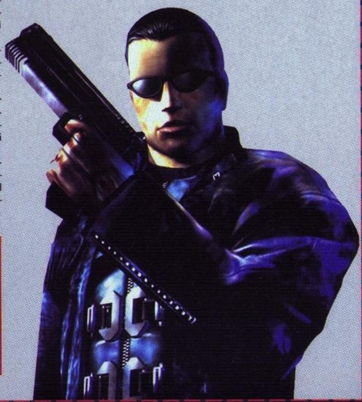
Norėdami aktyvuoti kodą, eikite į Goals / Notes / Images ekraną ir spauskite: L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start. Tada pasirodys meniu su šiomis opcijomis: God, visa sveikata, visa energija, visi šaudmenys, visi įgūdžiai, visi kreditai, Tantalas.

Patarimai

Netobulinkite įgūdžių pradžioje, tai nebūtina. Įgūdžius reikia tobulinti tik tada ir tik tuos, kai tiksliai žinote, kokių norite.
Žaidimas turi tris skirtingas pabaigas. Kai išsisaugosite dar nenusprendę, kurią pabaigą rinksitės, vėliau galėsite pamatyti visas žaidimo pabaigas — nereikės žaisti iš naujo.
Neprasidėkite su LAW (Light Antitank Weapon): vienu metu čia tėra tik vienas šovinys, ir žaidžiant jo iš tikrųjų nereikia.
Siekite visų šalutinių tikslų, nors jie nėra būtini: vieni šiek tiek pakeis žaidimo ateitį, kiti duos papildomų įgūdžių taškų ir pan.
Žaidiant naudingi daiktai
Kvėpavimo įrenginys (rebreather). Turėdami jį, okeano laboratorijos lygyje galite ilgai likti po vandeniu.
Hazmat kostiumas. Daugelyje lygių jums kenkia radiacija — toksinės dujos ar atominis spinduliavimas.
Gesintuvas. UNATCO, NSF ir MJ12 kariai dažnai atakuoja ugniasvaidžiais. Kai netoliese nėra vandens, ugnį tenka gesinti pačiam — kitaip žūtumėte.
Gavę dėžutę augmentacijos, galinčios pagerinti sveikatą, stiprinkitės tiek, kiek tik galite. Kol turėsite užtektinai bioląstelių, nesunkiai laimėsite visas kovas.

Lavinti kompiuterinius įgūdžius nebūtina. Jei esate gana greiti, viską galima atlikti per duotas 15 sekundžių.
Jūsų bioelektrumo matuoklis suteikia galios augmentacijoms. Tai atlikę, nepamirškite augmentacijų išjungti, kitaip nebegalėsite perkrauti bioląstelių.
Leiskite draugams atlikti sunkų darbą. Paprastai apsaugos darbuotojai pasiunčiami pas jų laukiančius draugus ar apsaugos droidus. Taip sutaupysite laiko, be to, mažesnė tikimybė, kad būsite sužaloti.
Nužudyti stenkitės akimirksniu. Kai įmanoma, stenkitės pataikyti tiksliai į galvą — švariai ir efektyviai eliminuosite priešus. Be to, bus mažesnė tikimybė, kad priešai gali paskelbti aliarmą ir pasikviesti pastiprinimą.
Radę chemų, nuolat tobulinkite ginklus. Efektyviausias ginklas — pistoletas: juo visus priešus galima nužudyti vienu šūviu, be to, turint žiūronus, jis ypač efektyvus.





KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

SSX Tricky

Kodai

Žaisti kaip Mix Master Mike
Pagrindiniame antraštės ekrane paspauskite ir laikykite L1 ir R1, tada spauskite: X, X, dešinėn, X, X, žemyn, X, X, kairėn, X, X aukštyn.
Pasirinkite kurį nors veikėją. Jis bus pakeistas į Mix Master Mike.
Žaisti kaip Rectorator
World Circuit režime įveskite RECOR. Tada pasirinkite kurį nors veikėją. Jis bus pakeistas į Rectorator.
Viską atrakinti
Pagrindiniame ekrane laikykite L1 ir R1, tada spauskite: X, trikampis, dešinėn, apskritimas, kvadratas, žemyn, trikampis, kvadratas, kairėn, apskritimas, X, žemyn.
Lipnios lentos
Pagrindiniame ekrane laikykite L1 ir R1, tada spauskite: kvadratas, kvadratas, dešinėn, trikampis, trikampis, žemyn, apskritimas, apskritimas, kairėn, X, X, aukštyn.
Visi statistikos takai
Pagrindiniame ekrane laikykite L1 ir R1, tada spauskite trikampis (2), dešinėn, trikampis (2), žemyn, X (2), kairėn, X (2), aukštyn.
Atlikti „???" triuką
Važiuokite trasa, siūlančia Big Jump ar Trick Boost galimybes. Trenkitės į vieną iš jų ir atlikite Rodeo, Misty, Front ar Back Flip triuką. Vienu metu atlikę keturis tokius pat triukus, atliksite „???" triuką (jis iš tiesų taip vadinamas :)).
Gauti Fugi lentą
Važiuodami Uber lentomis visomis trasomis ir visais veikėjais, laimėkite aukso medalį. Tada bus atrakinta visame žaidime geriausia Fugi lenta.
Atrakinti čiuožėjus
World Circuit režime laimėję tam tikrą aukso medalių kiekį, atrakinsite šiuos čiuožėjus:
Brodi — 1;
Zoe — 2;
JP — 3;
Kaori — 4;
Psymon — 5;
Seeah — 6;
Luther — 7.

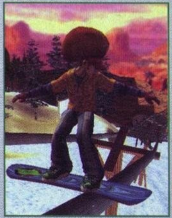
Peržiūrėti patarimus
Opcijų meniu laikykite L1, L2, R1, R2 ir spauskite: O, X, O, X, O, X, O, X.
Skrydžio režimas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: kvadratas, trikampis, aukštyn, aukštyn, žemyn, dešinėn, X, X, O, O.

Patarimai

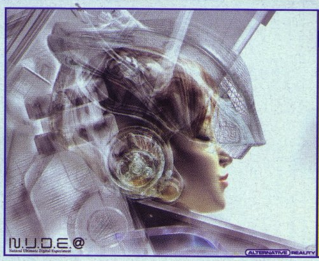
Geresni apsivertimai ir apsisukimai
Prieš iššokdami laikykite krypties, kur ruošiatės apsisukti ar apsiversti, rodyklę.
Kad būtų greičiau, važiuokite ledu, tik būkite atsargūs.
Analoginę rankenėlę visada traukite žemyn — jausitės stabiliai.
Greičiau slysite sekdami „raudonus" takus ant sniego. Paprastai jie pažymėti posūkiuose.
Kai, vykdant triukus, sunku įgauti pagreičio, naudodamiesi dešiniąja analogine rankenėle, bandykite nugriauti oponentus.
Ir važiuosite greičiau, ir adrenalino stulpelis pakils, taigi galėsite vykdyti Uber triukus.
Pasistenkite neatsitrenkti į draugiškus ir neutralius AI žaidėjus. Visi veikėjai turi jums jaučiamų jausmų matuoklį. Kai visi oponentai apie jus galvoja neigiamai, žaisti kur kas sunkiau.
Posūkius įveikite analoginę rankenėlę patraukę atgal, t. y. pasirinkę mažesnį greitį.
Išvažiavę į teisiąją, analoginę rankenėlę pastumkite į priekį — važiuosite greičiau.
Apie „brūžinimą". Priartėję prie turėklų, važiuokite lėčiau ir taikykitės tiesiai į juos. Užšokę ant jų, spauskite kairėn ar dešinėn, kad lenta būtų horizontaliai ant turėklo. Tada, naudodamiesi kairiąja analogine rankenėle, balansuokite ir laikykitės tiesiai. Norėdami važiuoti greičiau, spauskite kvadratą.
Kai Uber triukai pabosta, įpūsti naujų vėjų gali viena iš aštuonių rodyklių krypčių. Viską darykite taip pat, kaip atlikdami paprastą triuką, tik prieš pakildami paspauskite rodyklės kryptį.

Gameshark kodai

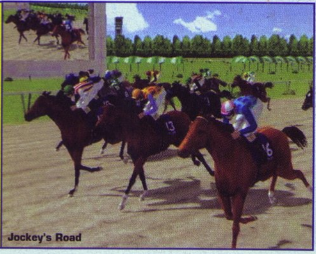
(M) Turi būti įvestas:
0E3C7DF21645EBB3,
0C0F4F73F8FCFDFD.
Visų veikėjų maksimalios statistikos:
3C2A927BF8FCFEF1.
Visas pagreitėjimo stulpelis:
3CBFE977F8FCFEF4,
3CD53477F8FCFEF4,
3CAA9E77F8FCFEF4.
Begalinis laikas (nenaudokite lenktynių režime):
3C9B3363BA332B16.
Viską atrakinti:
3C2A926FF8FCFEF1.



TGS parodoje Microsoft pristatė 18 žaidimų



Battlefield Pizza Girl


Jockey's Road

Neseniai pasibaigusi Tokyo Game Show paroda daugeliui kompanijų suteikė progą pademonstruoti naujausius kūrinius. Gigantė Microsoft — ne išimtis.

Xbox Live

Tai vis dar karšta naujiena. Xbox Live Japonijos šalies rinkai bus pristatyta 2003 m. sausio 16 d. Daugybės aplodismentų sulaukė pagaliau pasirodę du nauji žaidimai Xbox Live sistemai — True Fantasy Live Online ir Fishing Live Online.

Taip pat buvo pristatyta ypatingo greičio „broadband" jungtis, kuriai padedant Xbox Live žaidimų kokybė pasieks aukščiausią lygį. Šios jungtys populiarios Jungtinėse Valstijose. Tikimasi, kad Japonijos vyriausybė palaimins naujo produkto pasirodymą šalyje. Remiantis statistikos duomenimis, plačiajuoste radijo signalų sistema („broadband") naudojasi daugiau nei 5,4 milijonai japonų. Nauji kabeliai ir jungtys turėtų padėti vartotojams.

Xbox Live beta testai Japonijoje bus organizuojami lapkričio viduryje.

Nauji žaidimai

Xbox Live vartotojų džiaugsmui, kaip jau minėjome, buvo pristatyti True Fantasy Live Online ir Fishing Live Online. Pastarieji žaidimai buvo anonsuoti kiek anksčiau. Šviežiausios naujienos — N.U.D.E., Battlefield Pizza Girl, The Wild Rings, Jockey's Road — buvo pristatytos parodai įpusėjus.

- N.U.D.E. — Natural Ultimate Digital Experiment — sukūrė Red Entertainment. Tai virtualiojo gyvenimo žaidimas, kai žaidėjai mikrofonu bendrauja su moteriškos lyties robotu. Iš pradžių robotas išminties perlų nežarsto, bet žaidžiant tampa protingesnis. N.U.D.E. pasirodys 2003 m. pavasarį.
- Battlefield Pizza Girl žaidimą sukūrė Gabin Ito komanda, vizualųjį dizainą ruošė Katsuki Tanaka. Žaidimas pasirodys 2003 metais.
- The Wild Rings — kitų metų pavasariui skirta naujiena. Tikras karo menas ir tikri kovotojai turėtų jus priblokšti. Žaidimo kūrėjai turi leidimą pasinaudoti kai kuriais kovos menų profesionalais, jų išvaizda ir kovos elementais. Žaidimas buvo kuriamas Pride ir UFC kovos menų turnyruose stebėtų varžybų motyvais. Rasite 100 kovotojų ir apie 500 skirtingų judesių, kurie gali būti dar labiau ištobulinti.
- Kad taptų profesionaliais žokėjais, Jockey's Road žaidėjai privalės laimėti žirgų varžybas. Parduotuvėse žaidimo ieškokite nuo spalio mėnesio.

Rinkoje taip pat turėtų pasirodyti Blinx, Kakuto Chojin, Maximum Chase, Whacked!, Quantum Redshift.

Red Dead Revolver anonsas

Capcom šiemet pristatys vakarietiško stiliaus veiksmo žaidimą Red Dead Revolver (RDR).

Žaidimo ypatybės

Keli skirtingi scenarijai, training ir one-on-one multiplayer režimai, stilingas pasišaudymas — tai dar ne visos šaudyklės subtilybės. Kartais atrodys, kad žaidi paskendęs rūke arba žiūrėdamas per purviną langą. Tai padaryta tyčia. Išbandę RDR žaidimą, suprasite, kodėl kūrėjai naudojosi miglos efektu. Dar vienas smagumėlis — dramatiškų epizodų mastelio keitimas. Traukdami revolverį ir taikydamiesi juo į priešininką, galėsite naudotis zoom funkcija. Scenos, kai bus liejamas kraujas, turėtų būti dar įspūdingesnės. Visko neišpasakosime, tik pastebėsime, kad čia kraujas nėra pilkas kaip daugelyje žaidimų.

RDR valdymas

Žaidimo valdymas ir vietovės matomumas nėra RDR privalumas. Kamera, nepastebėdama artimiausios aplinkos, rodo itin tolimus daiktus, Aim stick mygtukas vaizdą suka itin lėtai. Left valdymo mygtuku galėsite lengvai keisti kryptį, tačiau, greitai pasisukę, ne iš karto susivoksite, kur esate.

Valdyti Read Dead Revolver personažą paprasta: L1 ištraukia ginklą ir leidžia nusitaikyti, R1 iššauna. Laikant nuspaustus R1 ir R2, Tough režime galima vykdyti įvairių rūšių atakas. Vienu režimu galima naudotis kelis kartus. Padalintą ekraną matysite pasirinkę multiplayer režimą, kai du žaidėjai kovoja vienas prieš kitą. Siužetas ir valdymas tas pats, intriguoja tik protiniai personažų sugebėjimai.

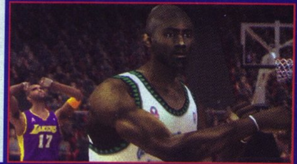
JAV ir Japonijos žaidėjai Red Dead Revolver sulauks šiems metams baigiantis.

NBA Live 2003 įgarsins TV žvaigždė

Be abejo, kalbėsime ne apie Lietuvos TV žvaigždes. Čia — pasaulinės svarbos dalykas, juk žinią paskelbė *EA Sports*: Marv Arbert pakviestas įgarsinti *NBA Live 2003*.

Sporto laidų diktorius Marv Albert nėra sporto pasaulio naujokas. Vienuolika sezonų vyrukas dirbo NBA varžybų, rodomų NBC kanalu, komentatoriumi ir *Turner Sports*' NBA apžvalgininku. Naujame žaidime Albert susitiks ir su kitu įgarsintoju — žymiu TNT varžybų analitiku ir buvusiu treneriu Mike Fratello.

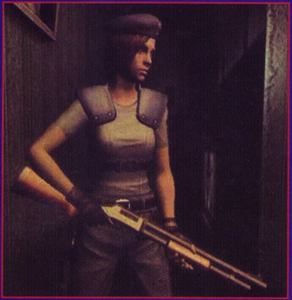
NBA Live 2003 — karšta *EA Sports*' populiariausių žaidimų sąrašo naujiena. Versijos konsolėms turės naują „freestyle control" sistemą, kuri žaidėjui, nuspaudusiam tik vieną mygtuką, leis atlikti daugiau nei 100 realių judesių. Žaidimas kuriamas *PC*, *PlayStation*, *PlayStation 2*, *GameCube* ir *Xbox* konsolėms. Parduotuvėse *NBA Live 2003* pasirodys kitų metų rudenį.



Ginklai vis dar madingi

2003 metais *Capcom* planuoja pristatyti *Biohazard: Gun Survivor 4* — dar vieną skanėstą *PS2* mėgėjams. Dviračio žaidimas iš naujo neišras, tai greičiau *Dino Stalker* ir *Resident Evil: Survivor* tęsinys. Čia susivienija baimė ir narsa, siaubas ir noras išgyventi. Kad būtų dar gardžiau, iš rankų nereikėtų paleisti ginklo!

Pirmieji naujojo *Biohazard: Gun Survivor 4* džiaugsis Japonijos žaidėjai. JAV ir Europos auditorijai žaidimo teks palaukti.

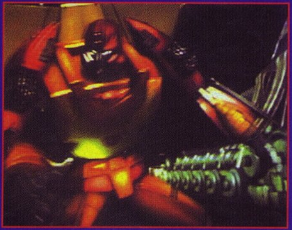


Transformerių karta

Apie *transformers* žanro žaidimus jau senokai negirdėjome. Kompanija *Takara* bando ištaisyti šią klaidą. Greitai videožaidimų lentynas turėtų pasiekti *Optimus Prime* ir *Megatron* pasekėjas *Transformers Generation Zero*.

Sklinda gandai, kad žaidimą kuria *WinkySoft* komanda, anksčiau pristačiusi *Super Robot Wars For Saturn* ir *ZOE: The Fist of Mars* (GBA konsolei).

Tikėkimės, kad gerų idėjų maišelis dar neištuštėjo.



Būsime samurajai

Kompanija *Sammy* ruošiasi išleisti žaidimą Akiros Kurosawa filmo „Septyni samurajai" (*Seven Samurai*) motyvais. Žaidimas *PlayStation 2* konsolei pasirodys 2003 metais.

Beje, filmo „Septyni samurajai" režisieriaus sūnus eina šeimos galvos pėdomis: Hisao Kurosawa dalyvaus kuriant *PS2* žaidimą.

StarCraft: Ghost praskleidžia nematomumo uždangą

Įpusėjus rugsėjui Blizzard Entertainment pranešė, kad, vykstant Tokyo Game Show 2002 parodai, ketina atskleisti savo naujojo projekto paslaptis. Netrukus paaiškėjo, kad tas projektas — taktinis veiksmo žaidimas StarCraft: Ghost, šiuo metu kuriamas visoms konsolėms.

Žinoma, pavadinimą StarCraft žino daugelis žaidimais besidominčių žmonių. Originalusis Starcraft (RTS žanro atstovas) PC sistemai pasirodė 1998 metais. Nepaisant to, kad StarCraft buvo išleistas ir Nintendo konsolei (mums geriau žinomi kiti Blizzard hitai, pavyzdžiui, Diablo ir WarCraft, pasirodė PSone pasaulyje), StarCraft: Ghost yra pirmasis rimtas Blizzard žingsnis konsolių pasaulio link.

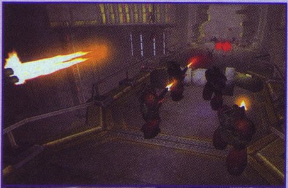
StarCraft mėgėjai (neabejojame, kad tarp mūsų žurnalo skaitytojų tokių yra), matyt, jau numano, kokį vaidmenį jiems skirs Blizzard. Nežinantiems papasakosime. Originaliame žaidime Ghost — tai vienas iš daugelio kovos vienetų, psioninių operatyvininkų, paruoštų slaptai veikti tolimame priešo užnugaryje. Originaliame žaidime agentai buvo ginkluoti ypač galingais šautuvais ir personaliniais nematomumo šydais. Bet Ghost žaidėjai naudodavo ne kaip kovos vienetą kovoti su atakuojančiais priešais, o kaip slaptą agentą priešo bazės viduje, gebantį gadinti priešo transporto priemones ar iškviesti supergalingą atominį smūgį. Blizzard žada, kad ateityje pasirodysiantis StarCraft: Ghost be šių savybių irgi neišsivers, be to, bus naujų ginklų ir sugebėjimų.

Žaisdami StarCraft: Ghost, valdysime jauną, bet perspektyvią Ghost operatyvininkę Novą. Mūsų herojė galės judėti greičiau nei sklinda garsas, tapti nematoma ar lengvai susidoroti su elektroninėmis apsaugos sistemomis. Mūsų tikslas — paruošti priešo teritoriją, kad į ją galėtų įsiveržti sunkiai ginkluotos pajėgos (StarCraft fanai, laikykitės: virš galvų sklandys Battlecruisers, o užnugarį saugos galingieji Siege tankai). Kūrėjai žada, kad Nova galės naudotis standartiniu Ghost operatyvininkų šautuvu C-10 ir savo kolegų ginklais, t. y. jūrų pėstininkų automatais, ugnies bataliono ugniasvaidžiais ir t. t. ir pan.

Nova — mobili herojė, gebėsianti lakstyti dykvietėmis, karstytis tvoromis, lipti virvėmis ir sienomis. „Priešų aplinkos kostiumas", kurį dėvi mergina, saugo ją nuo kenksmingų aplinkos padarinių, t. y. atsitiktinių ugnies šaltinių, priešo kulkų, zergų dantų, nagų ir nuodų.

Blizzard neminėjo, kad StarCraft: Ghost bus galima žaisti tinkle, tik sakė, kad žaidimas turės puikų vieno žaidėjo režimą, kurio misijos ir visavertis siužetas kaitins kraują. Kompanija nepaminėjo ir konkrečių konsolių, kurių savininkai galės džiaugtis naujuoju žaidimu (taigi mes darome prielaidą, kad kol kas žaidimas kuriamas visoms konsolėms :), tačiau pabrėžė, kad StarCraft: Ghost nebus kuriamas PC sistemai.

Šiuo metu žaidimą kuria Blizzard ir Nihilistic Software (išgarsėjusi po 2000-aisias pasirodžiusio hito Vampire Masquerade-Redemtion). StarCraft: Ghost turėtų pasirodyti baigiantis 2003-iesiems. Blizzard tikisi, kad žaidimui bus skirtas Teen (ESRB) reitingas.



Brute Force

2003 pradžioje Microsoft Game Studios žada išleisti Digital Anvil sukurtą taktinio veiksmo žaidimą Brute Force. Kas yra taktinė šaudyklė, ar ji gali būti įdomi? Deja, šįkart apie Brute Force daug nepapasakosime. Aišku viena: žaidimas išties unikalus.

Žaidimo idėja visai paprasta. Turite keturis karius, kuriems būdingos skirtingos savybės. Beje, skiriasi ne tik jų charakteriai, bet ir ginklai. Jūsų užduotis — kuo geriau išnaudoti visus juos dalyvaujant misijas ir, žinoma, išgelbėti pasaulį nuo to, kas jam gresia. Užbėgdamas už akių noriu perspėti, kad visų priešų išskersti nepavyks, nors šaudyklių žanrui tai įprasta. Netgi pats agresyviausias herojus Teksas negali vien tik niokoti. Žaidžiant Brute Force, svarbiausia — išnaudoti visus veikėjus: tik tada pavyks įveikti žaidimą. Tai nereiškia, kad, norint atlikti kokią nors užduotį, būtinai reikia siųsti Brutus, Hauk, Flintą ar Teksą, tačiau žinoti, kas ką moka ir kas ką veikia, tiesiog būtina. Strategija ir planavimas — bene svarbiausi Brute Force elementai. Smagumas tas, kad visi veikėjai valdomi „realiu laiku", siūlomas vaizdas matomas trečiojo asmens akimis. Nėra nei žemėlapių, nei kokių nors kitų padedančių orientuotis papildomų priemonių. Veiksmas vyksta prieš pat jūsų akis. Matyt, nelabai aišku, bet pavyzdėlis turėtų padėti.

Vienoje misijoje Brutus, Hauk ir Teksas, užpuolę kanjoną, turi įvykdyti keletą užduočių. Žinoma, pirmiausia reiktų apžiūrėti kanjoną iš aukštesnės strategiškai patogios vietos, tačiau šias vietas saugo priešai. Jei pavyktų ten nusigauti su snaipere Hauk, ji puikiai pridengtų likusią komandos dalį. Tačiau problema ta, kad ji nesugeba atakuoti priešų, netgi mažų grupelių. Taigi geriausia griebtis „sunkiosios artilerijos", t. y.

visą naštą užkrauti Teksui, ginkluotam dviem kulkosvaidžiais ir pasiryžusiam bet kuria kaina „išvalyti" kelią, ant pečių. Dabar jau turite teisę rinktis: valdydami Hauk, galite nusigauti iki reikiamos vietos; kita vertus, jei Hauk, užlipęs ant kalvos, pridengtų kitus arba laisvai šaudytų, būtų galima ir toliau valdyti Teksą — tereikia pasinaudoti komandiniu meniu. Padedami komandinio meniu, kariams įsakome sekti, pridengti, pabėgti, šaudyti laisvai, ir t. t. Snaiperei atsidūrus reikiamoje vietoje, jūs pats arba AI valdoma Hauk ima šaudyti kitoje kanjono pusėje esančius priešus, kurie, jei tik patys nebus nušauti, tikrai iššaudys likusius jūsų komandos narius, besileidžiančius į slėnį. Dabar Brutus ir Teksą galima nuvesti žemyn į slėnį ir atlikti pirmąją užduotį — sunaikinti priešų sraigtasparnį.

Tokius taktinius manevrus, žaidžiant Brute Force, reikia atlikti nuolat. Be to, daugelį situacijų galima įveikti keliais būdais. Žaidimo varomoji jėga — galimybė rengti pasalas ir kitaip kenkti priešams. Brute Force priešai „kieti", jie visaip stengiasi sunaikinti jūsų komandą, dažnai nebijo aukotis. Priešai moka apsimesti esą negyvi: krenta ant žemės, bet, vos jums priartėjus, pašoka ir puola į ataką. Žodžiu, kovojant reikia ypač susikaupti.

Daiktų sistema taip pat nėra visai įprasta. Iš pradžių veikėjai turi tik pagrindinių ginklų, vėliau gali įsigyti kitokių. Prisiminiau Halo: čia, kaip ir žaidžiant Halo, norint pasiimti kitą ginklą reikia išmesti vieną iš dviejų turimų. Be to, tuos pačius ginklus skirtingi veikėjai naudoja kitaip. Pavyzdžiui, Brutus paprastu energetiniu šautuvu gali pyškinti rikošetuojančiomis kulkomis. Taip šaudant, nesunkiai įveikiami priešai „iš už kampo". Tekso rankose tas pats ginklas šaudo tik tiesiai, o Hauk šiuo šautuvu apskritai negali naudotis — jis merginai per sunkus. Apibendrinant reiktų pasakyti, kad Brute Force siūlo 60 skirtingų technikos įtaisų, taigi rinktis tikrai yra iš ko.

Nors ir nebaigtas, Brute Force atrodo įspūdingai. Veikėjų modeliai detalūs, žavi animacija, pavyzdžiui, Hauk plaukų bangavimas merginai bėgant ir panašiai. Nuostabūs Feriko pelkių pasaulio džiunglių skliautai, malonios šviesos properšos virš galvos. Yra ir išlydytos lavos vietovė, kurios ore plevena pelenų, išsiveržusių iš vulkano, sluoksniai.

Žinoma, Brute Force iki galo dar nesutvarkytas, dažnai pasitaiko netikslių vaizdų ir kapotos animacijos. Bet jaudintis neverta: išleistuose Xbox žaidimuose rasti klaidų beveik neįmanoma, taigi ir Brute Force galime laukti „ramūs".

Geriau vėliau nei niekada

Brute Force, turėjęs pasirodyti lapkričio mėnesį, atidedamas: žaidimo lauksime kitais metais. Šis įvykis dar labiau teršia *Microsoft* vardą: šiemet kompanija jau atidėjo tris žaidimus. Pasak *Microsoft* atstovo spaudai, kūrėjai nusprendė patobulinti žaidimo funkcijas, ypatingas dėmesys skiriamas *single player* ir *multiplayer* režimams. Žaidžiant teks vadovauti keturių žmonių būriui — tiek sustiprinto dalinio, tiek slaptiesiems kovotojams.

Kompanija užtikrina, kad *Brute Force* startuos 2003 m. pradžioje.

Nauja PS2 ataka

Oficialus *PlayStation 2* tinklapis (D. Britanijoje) informuoja, kad žaidimas *Mafia* kuriamas ir *PS2* konsolei.

Naujasis žaidimas šiek tiek panašus į *Grand Theft Auto III*. Veiksmas vyksta 1930–siais metais Lost Heaven (Prarastasis rojus) mieste. Žaidėjui tenka taksi vairuotojo Tommy vaidmuo. *PC* žaidimo versija sudaro 20 misijų. Kiek misijų pasiūlys *PS2*, dar nėra aišku. Daugiau naujienų ieškokite kituose numeriuose.

Žaidimą planuojama išleisti 2003 m. kovo mėnesį.

Final Fantasy I & II detalės

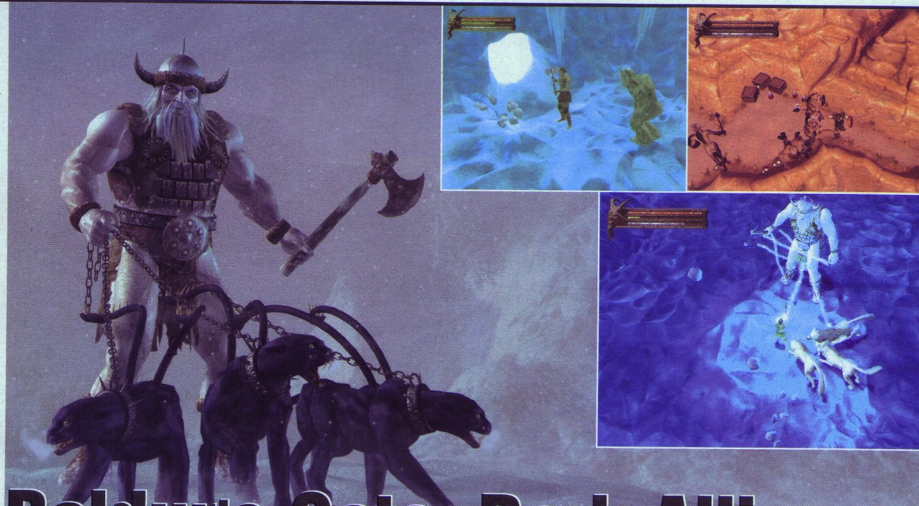
***Square* atskleidė kelias įdomias *Final Fantasy* (FF) istorijos smulkmenas.**

Naujosios FF dalys kuriamos *PlayStation* konsolei. *Final Fantasy I & II* galėsite įsigyti viename rinkinyje arba atskirai. Žaidimų grafika turėtų maloniai nustebinti: sakoma, grafika — FF sėkmingų pardavimų koziris. Ar tai tiesa, kol kas galės įsitikinti tik Japonijos žaidėjai, nes čia žaidimas pasirodys spalio mėnesį. Kad žaidimas būtų pardavinėjamas Europoje ar JAV, dar nekalbama.

Kitas žaidėjų laimės arkliukas — CG intro. Intro iš esmės pakeistas, skamba originali FF žaidimų serijos (pagal VII dalį) muzika.

Abi dalys siūlo naujų funkcijų: monstrų enciklopedija, *Easy* režimą, Yoshitaka Amano iliustracijų galerija.

Kritikai pranašauja, kad FF neregėtai seksis. Na, pažiūrėsime...



Baldur's Gate: Dark Alliance

Pirmieji žingsniai

GAMINTOJAS: **Snowblind Studios**
LEIDĖJAS: **Black Isle Studios**
ŽANRAS: **RPG/slasher**
PARDUOTUVĖSE: **nuo 2001 gruodžio 14**

Iš pradžių pagirkime. Baldur's Gate: Dark Alliance turbūt vienas gražiausių Playstation 2 žaidimų, be to, jis, matyt, vienintelis grynojo RPG/slasher žanro atstovas, kurio pagrindas — vienas geriausių 3D variklių. Sakyčiau, tai beveik visos teigiamos šio žaidimo savybės. Kiti žaidimo elementai kelia abejonių, verčia nerimauti, kartais tampa netgi nervų priepuolių priežastimi.

Skerdykla Nr. 1

Apie slasher žanrą kalbame bene pirmą kartą. Turint omenyje PC žaidimus, reikia pasakyti, kad tai gana populiari RPG žanro atmaina. Suprantama, kai kas kosmetiškai patobulinta, atsisakyta nereikalingų dalykų. Geriausias pavyzdys — Diablo žaidimų serija. Ši serija — slasher žanro pradininkė, lig šiol užimanti geriausias pozicijas. Slasher esmė — itin paprastas stalo žaidimo Dungeons and Dragons taisyklių paketas ir taškų skaičiavimo sistema. Esmė ta, kad RPG/slasher ritmas ypač greitas, žaidimai paprasti, juos valdyti lengva, žaidžiant paskerdžiamos minios įvairių monstrų. Žaidėjas gali nesidomėti žaidimo istorija, nebendrauti su aplinkiniais. Kvestus atliekame prievarta: atsitiktinai užmušę kokį monstrą, randame plaktuką, kurio, pasirodo, reikia vietos kalviui. Žaidžiant slasher žanro žaidimus, paprastai nebūtina nukrypti iš kelio, nereikia vadovauti bendraminčių kompanijai, t. y. nereikia daryti nieko, tik skersti, žudyti, niokoti, skaldyti kaukoles... Na, jūs gi žinote...

Neišbandęs Baldur's Gate, nežinojau, kodėl slasher atstovui Diablo II priklauso visa mano širdis. Baigęs Baldur's Gate, viską supratau. Matyt, teks pasidalinti patirtimi su jumis.

Istorija turi būti

Kadaise (tiksliau, 2001-ųjų gruodžio pradžioje :) sau prisiekiau, kad niekada nelyginsiu PC ir konsolių žaidimų, tačiau šiandien supratau, kad to neišvengsiu. Kad neskambėtų per žiauriai, paminėsiu, jog pradžioje galvojau apie antraštę „Diablo II (jam jau daug metų, bet jis vis dar topų viršūnėse) *vs* Baldurs Gate", tačiau dabar apsigalvojau, taigi antraštė bus tokia:

„Ko galėtų išmokti Baldur's Gate?"

Iš tiesų Baldur's Gate serija gyvuoja dar nuo 1999 metų, tačiau tik PC pasaulyje. BG PC variantai skiriasi nuo konsolės varianto, jie nė iš tolo nepanašūs į Diablo. PC BG serija — tai ilgi, painūs, įdomūs ir sudėtingi žaidimai. Norėčiau padėkoti kompanijai Black Isle, seniai kuriančiai BG serijos žaidimus, kad 200 košmariškų PC žaidimų valandų ji nesumanė perkelti į konsolių pasaulį ir sukūrė šį tą naujo. Tiesa, pasakymas „šį tą naujo" nėra visai tikslus: kurdama BG Dark Alliance, Black Isle pro rakto skylutę žvalgėsi į Blizzard dirbtuves ir pamažu vogė, t. y. ghm... skolinosi Diablo idėjas. Taip gimė pirmasis dėmesio vertas slasher žaidimas konsolei. Suprantama, naujagimiui užteko ir privalumų, ir trūkumų...

Kur Grande Finale?

Žaidimo siužetas — tipinis Black Isle produktas. Eilinį kartą veiksmas vyksta kardų pakrantėje, Baldur's Gate mieste, kuriame įsikūrusios kelios vagių gildijos, yra smuklė geriečiams, Ilmater šventykla. Miesto kanalizacijoje daugybė žiurkių, gatvėmis šmirinėja numirėliai, skraido piktosios akys, gyvena vienas drakonas ir kiek daugiau tamsiųjų elfų. Suprantama, šiam blogiui KAŽKAS vadovauja, KAŽKAS, kas nori sunaikinti visą Baldur's Gate miestą. Apie panašius įvykius galima pasiskaityti Forgoten Realms fantasy knygose arba visose PC Baldur's Gate žaidimų bibliotekose. Vienu žodžiu, pasakos, kai niekšams bent jau kol kas užtenka sunaikinti bent vieną apsmurgusį miestą. „Kol kas" pasakiau ne be reikalo: baigę žaidimą sužinome, kad... Na, bet visko neišduosiu. Tepaminėsiu, kad paskutinis bosas nevykęs, nemoka muštis, nusišneka. Igarsinimas toks, jog atrodo, kad įgarsintoją būtų pažadinę vidurnaktį ir pasakę: „Štai žodžiai, greitai perskaityk ir miegok toliau..." Baisu. Antra vertus, baigę žaidimą, nesužinome nieko įdomaus. Mums siūlomi tik eiliniai Black Isle paistalai. Siužetą nuspėti lengva, beveik visada žinai, kas ir ko paprašys pasukus už to ar už ano kampo. Tas, kurio prašoma, suprantama, nusipelno papildomos dozės netikusių pliurpalų. Apie Diablo seriją to nepasakyčiau. Blizzard nuoširdžiai ir rimtai kūrė videointarpus, garsą ir t. t. Žaidimo istorija ir jos pateikimo būdas — tai priežastys, dėl kurių nepamilau BG. Mano manymu, žemėje tėra vienintelis slasher atstovas. Omenyje turiu Diablo.

Užrakinkite mane po žeme

Snowblind Studios, kurianti žaidimo grafiką, padarė viską, ką galėjo. BG kartais gražesnis už Diablo II, ypač tada, kai esame po žeme arba kokiame nors bokšte, vienu žodžiu, tada, kai mes — ne lauke. Požemiai, uždaros erdvės, kuriomis plaikstosi fakelų šviesa, realistiniai šešėliai atrodo puikiai. Tekstūros nušlifuotos kruopščiai, detalizacija aukšto lygio, monstrai puikūs. Vienu žodžiu, gražu. Kieme lieka tik puikūs monstrai, aplinka atrodo šiurkšti, mažai detalių, mažai realizmo, žodžiu, nelabai gražu.

Pokalbiai su kitais personažais žavingi. Puikiai nupieštų ginklo brolių, draugų, priešų asmenybės ir jų balsai dera; veidų ir kūnų išraiškos atitinka emocijas. Ilgai stebėjau išgelbėtą dvorfą, pasakojantį apie netikėtus tamsiųjų elfų antpuolius. Gestai tiesiog nuostabūs: čia dvorfas paglosto barzdą, čia už diržo užsikiša nykštį, čia pasikaso pakaušį, čia susiraukia, čia išsiviepia. Pasakodamas apie drakoną, dvorfas pritilo, jo veidas surimtėjo, akių obuoliukai lakstė pašėlusiu ritmu. Gražu.

Gražūs ir užkeikimai, ir sprogimai; gražus ir karujas, ir kiti iš nukirstų monstrų galūnių tekantys skysčiai; gražios ir nukirstos monstrų galūnės — kai kurios net šliaužioja.

Gražiausias žaidimo grafikos elementas — inventorių meniu. Tiesa, kad jis būtų gražus, turite padaryti štai ką: pasirinkę burtininkę ir įėję į jos armor meniu, turite atsisakyti tuo metu jos dėvimų rūbų ir šarvų... Na, kaip? Žinoma, aš irgi taip manau :)... Vienintelis grafikos trūkumas — nepatogioje vietoje esantis gyvybės ir manos matuoklis. Kad matuokliai neberūpėtų, dar kartą pažvelkite į burtininkę :).

Muzika!!!

Jos klausiausi žaisdamas PC Baldurs Gate, Baldurs Gate II ir Baldurs Gate Throne of Baal žaidimus, taigi nenuostabu, kad, vėl ją išgirdęs, noriu vemti. Tiems, kas su BG bendraus pirmą kartą, galiu pasakyti, kad muzika groja retai, be to, pačiais tinkamiausiais momentais, taigi įkyrėja tik po kokių 400 valandų, o Dark Alliance tiek laiko tikrai nežaisite. Specialieji efektai kartais geri, kartais tiesiog puikūs. Kalaviju atlikę kritinį smūgį, tikrai išgirsite, kaip geležtė perrėžia priešo šarvus, dengiančius pilvą, kaip atsiverdama dusliai pokšteli pilvo ertmė ir žliaugdamos iš jos išvirsta žarnos. Tie, kuriems tai patinka, gali džiūgauti, visi kiti turėtų kreiptis į žaidimo garso meniu. Kaip jau minėjau, visi dialogai, išskyrus du, įgarsinti puikiai. Tuos du įgarsino miegančioji gražuolė. Kad įsitikintumėte mano žodžių (ne)teisingumu, užkalbinkite Elfsong tavernoje sėdinčią ir alaus bokalą laikančią tamsiaplaukę merginą bei paskutinį bosą — jų net balsai tokie patys. Apie monotonišką ir mieguistą tonaciją aš nė nekalbu.

Žvelk toliau

Black Isle — viena iš „štampuojančių" kompanijų. Šios kompanijos, pradėjusios kokią nors seriją, nenurimsta, kol neišleidžia žaidimų, kurių bendra trukmė — pora tūkstančių valandų, tada sukuria kitą pavadinimą ir varo toliau. Neabejoju, kad netrukus pasirodys BG papildinys, tada — antroji dalis, vėliau — du jos papildiniai, galų gale Black Isle pristatys mums kokį nors Icewind Dale serijos atstovą, kad viską galėtų pradėti iš naujo. Žinoma, tikiuosi, kad BG tobulės (nors grafikai ir valdymui jau dabar nėra ko prikišti), kad nebeliks jump funkcijos ir slasher žanrui netinkančių platform / adventure elementų, kad bus sukurtas originalus garso takelis, kad... Kad bus parašytas GERAS scenarijus. Jei Black Isle nepadarys išvadų, PS 2 BG serija taip ir liks tik per nago juodymą geresnė už vidutinį žaidimą. Antra vertus, jau turbūt žinote, kad Blizzard, pristačiusi StarCraft: Ghost, žengė pirmąjį žingsnį į konsolių rinką. Kas pasakė, kad tai viskas? Niekas. Gali būti, kad pirmasis genialus slasher konsolių pasaulyje pasirodys vėliau. Gali būti, kad jį sukurs Blizzard, kad jis bus pavadintas...

Pirmasis įspūdis — Nėra intro, tiksliau yra, bet labai blogas...	5
Siužetas — Nepagarba fantasy žanrui...	6
Grafika — Puiku...	8
Garsas — Beveik puiku...	7
Valdymas — Geriausia, ką galima pasiūlyti slasher mėgėjui	9

Išvada: irgi negailestingai laiką ryjantis žaidimas, turįs nemažai trūkumų ir daug privalumų. Rekomenduoju žaisti už burtininkę, nes gražu, ir už dworfą nes įdomu. Žmogų pairškime...

Galutinis balas 7
new begining

Vis dar Diablo rėmėjas Artojas

Rally Championship

Grybų karai

GAMINTOJAS:	**Warthog**
LEIDĖJAS:	**Sci**
ŽANRAS:	**ralis?**
PARDUODAMA:	**nuo 2002 gegužės 31**

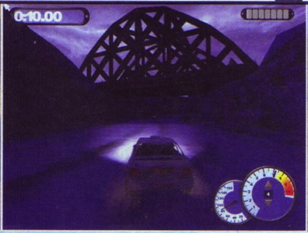
Gegužė — įtempto laukimo mėnuo. Ralio mėgėjai jau žvalgosi po pirmuosius CMR 3 paveiksliukus, internete — debesys informacijos apie V-Rally 3, sklando neįtikėtini gandai apie TOCA tęsinį. Vienu žodžiu, kūrėjų pusėje — pats darbymetis, žaidėjų fronte — pats „laukymetis". Baigiantis mėnesiui, į parduotuvių lentynas patenka nelabai girdėtas produktas Rally Championship (toliau — RC). Bent jau dėžutė pasirodė įtartina, daug sakantis pavadinimas skambėjo dar įtartiniau, taigi nutariau, kad tai — Sci mėginimas bent laikinai užkišti lenktynių belaukiančių žaidėjų gerkles. Konkrečios nuomonės apie RC neturiu ir dabar, bet pastebėjimais mielai pasidalinsiu...

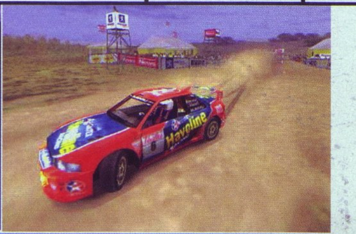
Nustebink mane...

Būtent tokia mintis sklandė galvoje spaudžiant „Power" mygtuką. Pasirodžius gražiam, bet neįspūdingam WRC, iš visų žaidimų dabar galima tikėtis ko nors naujo, pribloškiančio, nematyto. Pamatęs meniu, ėmiau murmėti užkeikimus, kurie turėtų išbaidyti piktąsias dvasias: vaizdelis nebuvo malonus. Žaidimas pasitinka mus vaikiškais, suapvalintais ir, atleiskite už frazę, idiotiškai nuspalvintais langeliais, kurių padedami galime pasirinkti žaidimo rūšį (arcade, single race, career), opcijas ir t. t. Žinoma, galvotrūkčiais puoliau į karjeros režimą, tikėdamasis stulbinančių naujovių. Kol krovėsi naujieji meniu, įsivaizdavau, kokių naujovių pasiūlys RC karjeros režimas, tikėjausi ko nors panašaus į GT 3 ir NFS 5 mišinį su trupučiu RPG, tačiau gavau paprastutį CMR 2 variantą — jokių siurprizų nebuvo. Perkame mašiną, dalyvaujame lenktynėse, laimime pinigų, perkame kitą mašiną, dalyvaujame kitose lenktynėse ir t. t. Perkamų mašinų negalima tobulinti ar grąžinti, jos nelūžta ir negenda (t. y., įveikus kiekvieną trasą, savaime pasitaiso). Viskas, ką gali padaryti karjeros siekiantis žaidėjas, tai vairuoti automobilį, kuriam prieš varžybas atliktos kelios konfigūracijos, laimėti ir džiaugtis pinigais. Jokių filmukų, jokių siurprizų, jokių netikėtumų ar paskatinimų stengtis. Toks jausmas, kad kūrėjams nelabai rūpėjo, žais jų žaidimą ar ne. Arkadinis režimas smagus bent dėl to, kad jo veikimo principas — ne pamišusios lenktynės su keliais varžovais, o lenktynės su laiku, t. y. tam tikram etapui skirtas tam tikras laikas: jei per tą laiką neįveiki numatyto ruožo, žaidimas baigtas, ir jokios galimybės pasitaisyti. Bent jau azartiška, be to, primena vasarą: tiesiog panašius žaidimus smagu žaisti Palangos gatvėse.

Freak Show

„Bet tai RALIS, — pasakysite jūs. — Kam mums supergražūs meniu, filmukai, prizai-siurprizai. Gal žaidimas siūlo daug gražių tikroviškų mašinyčių, realistinę fiziką, puikius šturmanus ir t. t.?" Štai ir ne. Suprantama, žaidimas iš tiesų siūlo mašinyčių, kai kurios netgi labai gražios. Bėda ta, kad visos jos suplotos, tik Peugot 206 ir Ford Focus atrodo neblogai. Be to, aiškiai matyti, kad kūrėjai pataikauja Ford automobiliams: būtent jie brangiausi, aišku, būtent jie ir rieda geriausiai. Realizmas — žaidimo komponentas, prie kurio reiktų prirašyti klaustuką. Tiesa, niekada nedalyvavau ralyje, bet netikiu, kad Ford Focus ir, pavyzdžiui, Subaru Impreza varikliai skleidžia vienodus garsus, kad šios dvi mašinos vienodai laikosi ant kelio, kad Ford Focus ilgesnis. Fizikos dėsniai irgi neaiškus, na, bent jau man, eiliniam žemės gyventojui. Supratau, jei RC būtų tikro arkadinio ralio atstovas, kuriame nėra jokių simuliatoriaus elementų, arba atvirkščiai — ralio simuliatorius, neturįs arkados elementų. Šiuo atveju, kai abu žanrai sumaišyti viename žaidime, niekada negali žinoti, kaip mašina reaguos į šuolį nuo kalniuko, nuo kurio riedi jau 69 kartą. Vieną kartą automobilis staigiai pakyla į orą, atlieka pora salto, tada krenta ant ratų, ir, nei sumažėjus greičiui, nei sugedus kokiai nors detalei, lekia tolyn. Kitą kartą automobilis vos šoktelėjęs pareiškia, kad sugedo dalys, reguliuojančios dujų išmetimą, sukibimą, vairavimą, stabdymą ir t. t. Vienu žodžiu, veikia tik žibintai. Žinoma, gražiausios tos akimirkos, kai į orą pakilęs automobilis nuplevena žemėn it lengvo vėjelio blaškoma plunksnelė. Negi taip tikrai būna? Bėdų būna ir su aplinką puošiančiais atributais. Lėkdami 180 km/h greičiu, plojamės į šlikelėje stovinti automobilį. Efektas tas, kad visi sustoja. Toliau stovi ir lig šiol ramiai sau stovėjęs automobilis, kaip įbesta po smūgio sustoja ir mūsų vairuojama mašina. Štai kada būna dar smagiau: lekiame keliuku, šalikelėse veši gražūs krūmokšniai, drąsiai važiuojame kiaurai per,





pavyzdžiui, kairėje pusėje želiančius krūmus, staiga sukame ir esame nubloškiami į kitą kelio pusę, kur su griausmu trenkiamės į tokius pat krūmus. Žinoma, galbūt čia kaltas mano išsilavinimas: aš lig šiol nežinau, kad, pavyzdžiui, škotams įprasta, jog kas antras krūmas būtų ne gyvas, o betoninis. Tokių ir panašių nesąmonių žaidime daug, bet pernelyg nesiplėsiu — keliaukime toliau.

Žąsine!!! Lipk iš mano automobilio...

Šturmanas — žmogus, kuris už pergalę atsako tiek pat, kiek ir vairuotojas. Kai šturmanas šnekėdavo nesąmones, virsdavau į visus griovius — tiesiog apie posūkį jis man pranešdavo per anksti arba per vėlai. Kopdamas karjeros laiptais, maniau, kad, mums dalyvaujant aukštesnės klasės varžybose, šturmanas dirbs atsakingiau, bet kur tau... JIS VISADA ŠNEKĖJO NESĄMONES. Kūrėjams pasistengus, atsiduriame nepatogioje padėtyje. Pirma, sėdime ir garsiai keikiamės, nepaisydami, kad šalia gali būti kitų žmonių, pavyzdžiui, mažų vaikų arba pikta mama. Antra, galime išjungti nesąmones tauškiantį šturmaną ir per anksti arba per vėlai įsižiebiančias posūkio rodykles. Trečia, iš tikrųjų nieko išjungti negalime, nes beveik visos trasos siūlo alternatyvių kelių arba patrauklių klaidžių posūkių, į kuriuos tikrai pasuksime. Beje, tikri posūkiai, kuriuos būtinai reikia įveikti, puikiai užmaskuoti. Ką gi tada daryti? Nežinau... .

Grybų karas

Esmė ta, kad net bet kaip važiuodami, netgi daužydami viską, kas pasimaišo po ratais, mažiausiai porą paskutinių etapų turime įveikti be klaidų. Tada finišuosime pirmi...

Grybų karas II

Žaidimas siūlo kelias dangos rūšis: sniegą, ledą, vandenį, purvą, dumblą, žvyrą, smėlį, asfaltą, seną asfaltą, betoną, seną betoną ir t. t. Išvardinau pavadinimus. Turint omenyje išvaizdą, reikia pasakyti, kad Single Player režime beveik visas rūšis lengva atskirti, bet, žaisdamas Multiplayer, šalia sėdinčiam draugui pusvalandį įrodinėjau, kad tai, ką jis pavadino „suknistu asfaltu", iš tikrųjų yra nusekusi upė, kurios vaga lig šiol teka vanduo...

Grybų karas III

Nors kelio dangos pavadinimų daug, modelių tėra kokie 3: „žvyras", „sniegas" ir „visa kita". Be to, sausas ir šlapias žvyras nesiskiria; lekiant smėlėtu paplūdimiu, automobilį suvaldyti lengviau, nei važiuojant ką tik išbetonuotomis uosto gatvėmis.

Paskutinis grybų karas

Yra kelios padangų rūšys: padangos važiuoti žvyru, asfaltu, sniegu ir ledu. Padangos gali būti šlapios, sausos arba universalios. Ruošdamas automobilį, mėgdavau tikrinti, kas atsitinka, kai sniego ir ledo trasa važiuoji padangomis, skirtomis važiuoti sausu sniegu arba sausu ledu.

Paslaptis,

kurią privalau atskleisti. Rally Championship žaidžiau visas septynias savaitės dienas mažiausiai 3–4 valandas per parą. Jis man neatsibodo, mielai žaisiu dar. Kodėl? Nežinau, negaliu to paaiškinti. Tiesiog įdomu: tokių ralio trasų dar nesu matęs. Velniop fiziką, velniop realizmą, velniop žąsiną, sėdintį mano automobilyje. Tiesiog žaidimo aplinka, nors ir netikra, išties graži. Trasose daugybė ekstravagantiškų posūkių, kalnų tarpeklių, šuolių, kanjonų, klaidinančių ar kelią trumpinančių apylankų, aplinkos objektų, pavyzdžiui, karinių bazių, aerouostų, sandėlių, kapinių ir t. t. Visa tai gražu, sukurta nuoširdžiai ir kruopščiai. Žinoma, tai nėra pretekstas, skatinantis įsigyti šį žaidimą. Nors RC sąlyginai nebrangus, nepirkite jo, jeigu jūsų draugas šį žaidimą jau turi: tiesiog nesidrovėkite ir pasiskolinkite. Vairuojant RC automobilius, apima gal ir ne patys geriausi įspūdžiai, bet pasižvalgyti verta...

Pirmasis įspūdis Gal baigti nepradėjus?	6
Įdomumas Čia įdomu, čia nebe	6
Grafika Tik čia galiu parašyti daugiau nei 6	8
Garsas Geriausias tada, kai išjungtas	4
Valdymas Simuliatorius? Arkada? Ar šiaip kas nors?	5
Išvada: pirkti geriau nereikia, pabandyti rekomenduoju. RC geriausia žaisti tada, kai nuotaika tokia puiki, jog ir didžiausios nesąmonės linksmina...	Galutinis 6 Nebaigtas

Su ralio grybais kovėsi Artojas

Men in Black The Series
Crashdown

GAMINTOJAS:	Runecraft Ltd
LEIDĖJAS:	Infogrames
ŽANRAS:	FPS
PARDUOTUVĖSE:	nuo 2001 gruodžio

Dar nespėjus ataušti aistroms, kurias sukėlė visai neseniai Lietuvos kino teatruose rodytas filmas „Men in black 2", skubu pristatyti žaidimą, kurio pagrindiniai herojai — tie patys Vyrai Juodais Drabužiais.

Nesuklyskite: nepaisant to, kad tai — antroji žaidimo MIB dalis, filmas ir jos siužetas nieko bendro neturi. Pažvelgę atidžiau, šalia pavadinimo pastebėsite prierašą the series. Būtent jis viską ir keičia. Žaidimas sukurtas MIB animacinio serialo, kurį kiek anksčiau, sakyčiau, rodė ir vienas lietuviškas kanalas, motyvais. Ar tai blogai? Ne. The series istorijos intriguoja, be to, čia ir kino filme veikia tie patys veikėjai.

Siužeto esmė tokia: ateiviai kėsinasi pagrobti prezidentą ir valdyti visą pasaulį. Girdėta? Gal ir ne: toks banalus siužetas šiaip jau yra retenybė. Kita vertus, ketinama pagrobti Amerikos prezidentą, tai kodėl bėdos gresia visam pasauliui? Kad ir kaip ten būtų, prezidentą ir visą pasaulį išvaduos Vyrai Juodais Drabužiais. Šiokių tokių keblumų kyla tik todėl, kad neturi likti nė vieno žmogaus, kuris prisimintų matęs ateivį. Visų, mačiusių ką nors PANAŠAUS, atmintis išvaloma specialiu aparačiuku, taigi problemų lyg ir nėra. Siužetą sudaro gausybė kelių–misijų–istorijų. Paprastai jos beveik nesusijusios. Žaidžiant neatrodys, kad žiūrite įspūdingą, efektų kupiną filmą, — galvosite, kad matėte kelias animacinio filmuko serijas. Tiesa, visos misijos įdomios, tačiau savo tikslų žaidimo kūrėjai nepasiekė. Žaidimą tęsti skatina ne siužeto vingiai (kaip daugelyje žaidimų), o paprasčiausias smalsumas, kokia užduotis jums teks toliau.

Žaisdami turėsite galimybę pabūti tiek agentu Džei (filme jo vaidmenį atlieka Will Smith), tiek agentu Kei. Abu herojai labai panašūs į kino filme matytus savo antrininkus, bet jų išvaizda ilgai nepasidžiaugsite: kadangi tai pirmojo asmens šaudyklė, savo mėgstamus herojus matysite tik filmukuose. Tačiau tai nereiškia, kad pastarųjų žaidime bus mažai: prieš kiekvieną misiją (ją sudaro keli lygiai) išvysite įvadinį, baigę misiją — baigiamąjį filmuką. Jie gana gražūs, žaidėjui suteikiama proga atsipalaiduoti. Kita vertus, šio žaidimo filmukai nė iš tolo neprilygsta Dino Crisis 2 ar Final Fantasy šedevrams.

Žaidimo grafika liksite patenkinti: pasaulis neiškraipytas, gana tikroviškas. Veiksmas vyks ne vien paprastose gatvėse ar rūsiuose: apsilankysite ateivių kosminiame laive (TOKIO vidaus interjero tikrai nesate matę jokiame fantastiniame filme ;-)), milžiniškame kinų restorane ir atrakcionų parke. Be to, būsite sumažinti ir pasisvečiuosite slaptoje skruzdėlių dydžio ateivių bazėje!..

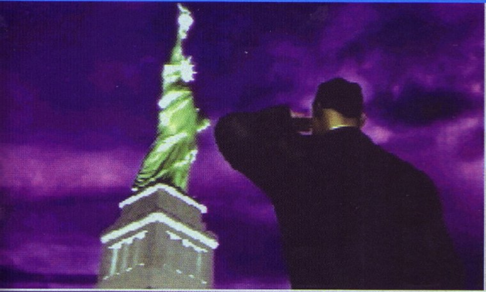
Dar keletą žodžių norėčiau padovanoti valdymui — jis to nusipelnė. Valdymo pulteliui kūrėjai patikėjo gausybę funkcijų. Galėsite pasirinkti vieną iš penkių valdymo variantų, deja, mygtukų funkcijų patys nustatyti negalėsite. Yra galimybė naudotis analoginių svirčių paslaugomis. Likau nustebintas, kad, renkantis kūrėjų siūlomą valdymo variantą, kinta ir vairalazdžių atliekamos funkcijos. Tai, žinoma, puiku: tiesiog pirmas pasiūlytas valdymo variantas man buvo nepriimtinas.

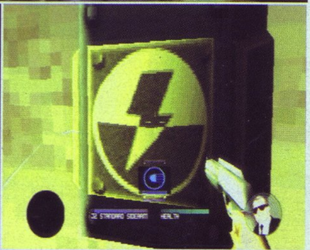
Kad kūrėjams kilo dar kokių nors revoliucinių idėjų, žaisdami nepastebėsite. Tai tipinė šaudyklė pirmojo asmens akimis. Kito stiliaus priemaišų (pastaruoju metu tai ypač madinga) čia nepastebėsite. Turėsite kelis ginklus, pakeliui rasite šovinių, radę vaistinėlę pasigydysite. Suprantama, šiokių tokių naujienų yra, pavyzdžiui, ginklų paprastomis kulkomis neužtaisysite. Juos reikia pakrauti, taigi teks ieškoti specialių aparatų, paslėptų niekuo neišsiskiriančiuose objektuose (telefonų budelėse, gėrimų automatuose ir pan.). Išsikrovęs ginklas arba neveikia, arba šaudo taip prastai, kad neįveiksite netgi silpniausio priešo.

Neteks tik vaikščioti ir šaudyti. Norėdami judėti toliau, turėsite rasti kortelių, raktų ir kitokių daiktelių, atveriančių užrakintas duris ar išjungiančių apsaugos skydus.

Žaidimas netrumpas: jį sudaro 26 lygiai. Įveikę žaidimą, galėsite pasilinksminti: kad smagiai prisimintumėte įveiktą žaidimą, tereikia aktyvuoti žaidžiant surastus kodus. Tai — ne vienintelė kūrėjų dovana žaidėjui. Taip pat galėsite peržiūrėti visus filmukus, pasiskaityti apie ateivius ar savo ginklus, peržiūrėti dailininkų darbus, žaidimo eskizus.

Užsiminęs apie ginklus, žūtbūt panorau pakalbėti apie juos išsamiau. Tie, kas skaitydami ką nors valgo, turėtų greičiau tai sukramtyti ir nuryti: viskas gali iškristi lauk, kai išsižiosite iš nuostabos :-). Žaisdami turėsite galimybę išbandyti 25 ginklus ir agentų aparatėlius. Nustebote? Ne? Kad ir kaip ten būtų, retas kuris Playstation žaidimas siūlo tokį arsenalą — turite tai pripažinti!





Pagrindinis ginklas, kurį turėsite visose misijose, yra J2. Tai nedidelis lazerinis pistoletas, kurį, kaip minėjau, reikės pakrauti. Nepakrautas jis irgi veikia, tik iš to beveik jokios naudos. Dar vienas nepaprastai įdomus ir stulbinančiai galingas ginklas — Noisy cricket. Šis agurko dydžio mažylis puikiai pasiteisina dalyvaujant slaptose misijose, kai agentą sučiupę priešai neturi rasti ginklo. Smagiausia, žinoma, juo šaudyti: smūgio banga nuneš jus per penkis metrus. Griaunamoji šio ginklo jėga keri. Neurolaizer — dar vienas atributas, kurio nepaminėti būtų nusikaltimas. Tik šiai į tušinuką panašiai lazdelei agentūra turi dėkoti už tai, kad jai pavyksta dirbti slaptai. Kai išvaduosite ateivių įkaitus, Neurolaizer džiugins ir jūsų rankas.

Paminėjau tuos aparatus, kurie, mano nuomone, yra įdomiausi. Taip pat turėsite galimybę išbandyti automatinius lazerinius šautuvus, raketsvaidį, granatas ir gausybę kitokių ginklų. Vis dar neminėjau garso — jis tikrai puikus. Muzika įsuka į veiksmo sūkurį, o kriuksintys, šlepsintys ir riaumojantys ateiviai perspėja, kad iš už kampo įstume pirštą laikydami ant gaiduko. Herojai įgarsinti nepriekaištingai, kiekvienas balsas — tam tikros asmenybės atspindys.

Meniu aiškus, fonas animuotas. Vienu žodžiu, meniu būtent toks, koks turi būti geras meniu. Yra Memory card manager — funkcija, praverčianti žaidžiant visus žaidimus. Jos padedami, neišjungę žaidimo galime ištrinti ar įrašyti duomenis į atminties kortelę. Beveik nesiskiria Men in black the series ir Driver2 MCM, tik šiame straipsnyje pristatytas žaidimas neturi kelių patobulinimų.

Baigdamas noriu paminėti, kad žaisdami sutiksite penkiolikos rūšių ateivių. Įveikę žaidimą, galėsite perskaityti išsamius visų jų aprašymus.

Pirmasis įspūdis 8
Kažko trūksta...

Siužetas 6
Ateiviai užgrobė pasaulį? Kas toliau?!

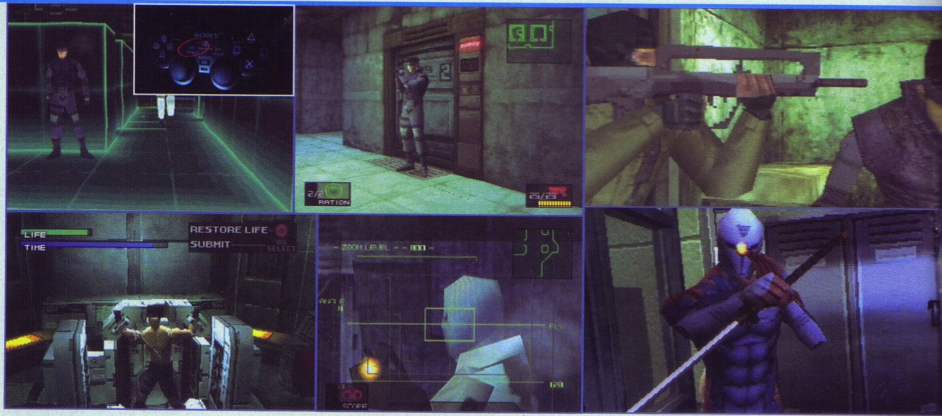
Grafika 8
Infogrames nepatingėjo...

Garsas 9
Ausys liks patenkintos

Valdymas 9
Valdyti malonu

Išvada: puiki dovana Men in Black filmo gerbėjams

Galutinis balas 8
MIB sugrįžo!



Metal Gear Solid

Stealth klasika

GAMINTOJAS:	**Konami**
LEIDĖJAS:	**Konami**
ŽANRAS:	**veiksmas/stealth**
PARDUODAMA:	**nuo 1999 02 26**

Prieš jus — ne tik geriausias Playstation konsolei išleistas veiksmas-nuotykis, bet ir stealth žanro žaidimas. Žavi jo grafika, AI tobulumas, nepakartojamas siužetas. Nenustebkite, kad liaupsinsiu šį žaidimą: jis be jokių abejonių vertas visų pagyrimų...

Aliaska. Teroristai užgrobia atominių ginklų tyrimo bazę ir reikalauja, kad jiems būtų grąžinti Didžiojo Boso likučiai. Jų užtenka, kad Didysis Bosas būtų klonuotas ir iš jo DNR sukurti nepaprastai stiprūs kariai. Amerikos valdžiai atsisakius patenkinti reikalavimus, teroristai žada panaudoti atominį ginklą. Teroristams vadovauja šeši Fox Hound nariai: Revolver Ocelot (senus ginklus ypač mylintis senis, išnaudojantis visas savo mėgstamiausio revolverio galimybes), Sniper Wolf (graži patraukli ir taikli snaiperė), Psycho Mantis (sugeba skraidyti, skaityti kitų mintis ir, užvaldęs žmonių protą, jais manipuliuoti), Vulcan Raven (paprastą žmogų pranoksta ūgiu ir šamano sugebėjimais), Decoy Octopus (slaptas ir nenuspėjamas) ir Liquid Snake, jau išvardintų penkių vadas (kaip du vandens lašai į pagrindinį žaidimo herojų Solid Snake panašus blogasis „brolis dvynys"). Pagrindiniai jūsų misijos tikslai — išvaduoti įkaitais paimtus DARPA viršininką ir Arms Tech prezidentą, sužinoti, ar teroristai turi galimybę panaudoti atominį ginklą ir juos sustabdyti. Dar vieną užduotį neoficialiai jums skiria radioryšį su jumis visąlaik palaikantis viršininkas Donaldas Anderson: turite išvaduoti jo dukterėčią, kurią irgi sučiupo teroristai ir laiko toje pačioje bazėje.

Kaip jau supratote, daug žudynių ir kraujo žaisdami neišvysite (nors bus ir jų... :-)). Pagrindinis tikslas — nepastebėtam prasmukti pro mirtinais ginklais apsiginklavusius karius. Jeigu jus pastebėtų, stoti į atvirą kovą būtų kvaila: priešai veikia greitai ir ypač protingai. Jeigu vis dėlto išsiduotumėte, jus išgelbėtų koks nors tamsus užkampis, kuriame galėtumėte palaukti, kol viskas aprims. Jei niekaip negalite išbūti taip arti teroristų, kaip nors jiems nepakenkę, pasinaudokite Solid Snake kovos menų sugebėjimais. Šiek tiek pasipraktikavę, turėtumėte nesunkiai apraminti budriuosius sargybinius.

Beje, būtent tam, kad deramai pasiruoštumėte žaisti, kad, pradėję žaisti, jau žinotumėte, ką gali herojus, koks yra priešų AI, kūrėjai siūlo VR Training — atskirą žaidimą, kurio virtualiajame pasaulyje, apsupti virtualiųjų priešų, vykdysite trumpas užduotis (pvz., „Nueik į tam tikrą tašką nepastebėtas"). Tai nėra paprastas treniruočių lygis, kuriame, įvykdę keletą ar keliolika misijų, treniruotes baigsite. Čia, įvykdę vieną dešimties misijų bloką, atrakinsite kitą. Įvykdę antrajį, gausite dar vieną ir t. t. Įvykdę užduotį, išvysite laiką, kurį sugaišote, ir visų trijų vietų rekordus. Pagerinę rekordus, užimsite atitinkamą vietą. Išmoksite tiek nepastebėtas prasmukti, tiek slaptai nužudyti priešus.

Yra daugybė būdų priešui apeiti: galima tiesiog vaikščioti palei sienas ir, priešui nusisukus, įveikti pavojingą atkarpą; galima sukelti šiokį tokį triukšmą (pabelsti į sieną ar iššauti vieną šūvį) ir taip išvilioti sargybinį iš jo saugomos teritorijos. Trečias variantas — prieiti teroristui už nugaros ir jį nužudyti ar bent jau pritrenkti, kad vyrukas netektų sąmonės. Galite pasinaudoti ir tuo, kad priešai, išvydę jūsų pėdas sniege, ims jomis sekti. Tiesa, kartais tai baigiasi liūdnai, taigi patariu nepiktnaudžiauti.

Ginklų ir daiktų turėsite daug ir įvairių: ir cigarečių pakelį, ir radijo bangomis valdomą raketsvaidį. Beje, pastarasis turbūt pats įdomiausias, nes galėsite valdyti iššautą raketą. Be to, galėsite ją stebėti iš dviejų matymo kampų — iš viršaus ir „iš jos akių". Pagrindiniai daiktai, kuriuos turėsite, yra žiūronai, radaras (rodo patalpos, kurioje esate, planą; seka, kur juda joje esantys priešai; rodo, į kurią pusę tie priešai atsisukę) ir racija, kuria susisieksite su savo viršininku, ginklų žinove Nastasha, moderniųjų technologijų eksperte Mei Ling, genų inžinerijos daktare Naomi, mokytoju Mileriu ir kitais herojais, su kuriais susipažinsite žaisdami.

Žaidimas žavi nuo pat pradžios iki paskutinės titrų eilutės. Siužetas toks nepriekaištingas, jog žaisti dar kartą norisi ne tam, kad išbandytumėte savo jėgas kitame lygyje ar palaikytumėte rankose naujus daiktus. Tiesiog norisi dar kartą patirti tuos nepakartojamus nuotykius, pakeliauti stulbinančiais siužeto vingiais...

Žaidimo kūrėjai veikėjus apdovanojo nuostabiu AI. Priešininkai nedaro kvailų klaidų,

ątvirkščiai, jie padaro daugiau, nei galima iš jų tikėtis. Pastebėję užpuoliką, ant kojų sukelia visą bazę, pasiskirsto grupėmis ir „šukuoja“ teritoriją, kurioje buvo pastebėtas įsiveržėlis. Pagrindiniai priešai — Fox Hound nariai — atlieka bosų vaidmenį (kovoti su jais visąlaik dramatiška, prieš ir po kovų rodomi filmukai). Kiekvienam būdingas tam tikras charakteris, manieros. Žaidime be jūsų iš viso bus 15 veikėjų (suskaičiavau ir blogiukus). Visus įgarsino puikūs aktoriai. Pabaigus žaidimą atrodo, kad išsiskyrei su būriu draugų... Ūpą pakelia mintis, kad atsikratei tokio pat būrio priešų :-).

Grafika palieka daugiau nei gerą įspūdį. Žaidžiant belieka grožėtis Konami darbu. Iš Playstation kūrėjai išspaudė viską, kas įmanoma, išnaudojo visas galimybes. Filmukų grafika irgi nebloga, juos kuria žaidimo variklukas. Žavi filmukų stilius: atrodo, kad žiūrėtumėte kino filmą. Apie slo–mo efektus apskritai nekalbu. Mane nustebino, kad veikėjų akys tėra neryškus tamsesnių spalvų ruoželis, nors paprastai japonai akis išryškina, sureikšmina — būtent akys atskleidžia herojaus jausmus. MGS žaidime akims netenka joks vaidmuo: nematyti net akių vyzdžių.

Žaidimo garso takelį vėlgi galime vadinti tobulu, nors, kaip žinia, tobulybei ribų nėra. Tragiškų ir liūdnų žaidimo epizodų akompanimentas — tokia graudi muzika, kad jautresni žmonės negali sulaikyti ašarų. Atėjus metui kovoti, nuskamba greitesni ritmai, ir mes, nusibraukę ašaras, ryžtingai tęsiame misiją.

Lygiai gražūs, čia daugybė savarankiškai veikiančių priešų. Galima pasirinkti vaizdą, matomą Solid Snake akimis. Nė karto, kartoju, nė karto žaidimas nebuvo bent truputį nusibodęs. Vienodi veiksmai niekada neužsitęsia: tenka arba naują ginklą išbandyti, arba kokį nors mini žaidimą sužaisti. Nepastebėjau NĖ VIENOS grafikos klaidos — geriau būti negali. Tai įrodo, kaip kruopščiai ir neatmestinai žaidimas kurtas.

Šiek tiek pasitrenirave, būtinai susidraugausite su valdymu. Valdymas toks mielas, kad niekada nenorėsite su juo skirtis. Žaisti malonu, taigi valdymo pultelio padėti į šalį nenorėsite. Pridėkite beprotiškai įdomų siužetą ir nuostabią grafiką — ką gausite? Geriausią Playstation veiksmą–nuotykį!

Pirmasis įspūdis	9
Esu sužavėtas...	
Siužetas	10
Geresnio nesu regėjęs...	
Grafika	10
Esu dar labiau sužavėtas...	
Garsas	10
Nepaprastas...	
Valdymas	9
Reikia turėti šiek tiek praktikos	
Išvada: Hideo Kojima — DIEVAS!!!	Galutinis balas 10 Snake

Nuo šiol didžiausias Hideo Kojima gerbėjas Žygis

Tekken 3

Norėdami atrakinti šiuos veikėjus, žaidimą turite įveikti tiek kartų, kiek nurodyta:
Kuma: 1 kartą arcade režimu.
Julia: arcade režimas, du veikėjai.
Gun Jack: arcade režimas, trys veikėjai.
Mokujin: arcade režimas, keturi veikėjai.
Anna: arcade režimas, penki veikėjai.
Bryan: arcade režimas, šeši veikėjai.
Heihachi: arcade režimas, septyni veikėjai.
Ogre: arcade režimas, aštuoni veikėjai.
True Ogre: arcade režimas, devyni veikėjai.
Tiger: 16 kartų arcade režimu. Tada pasirinkite Eddy ir spauskite Start.
Gon: Gon Tekken Ball režime nugalėkite dinozaurą.
Dr. Boskonovich: 3 kartus įveikite Tekken Force režimą ir gaukite 3 raktus. Nugalėkite jį dar kartą, pasiekite 5 sceną ir susitikite su daktaru. Nugalėkite daktarą, kad jis taptų pasirenkamu veikėju.
Panda: veikėjų pasirinkimo ekrane pažymėję Kumą, spauskite apskritimą.
Tekken Ball ir Theatre režimai: arcade režime nugalėkite visus 10 pagrindinių veikėjų.

Skirtingos pradžios
Nugalėkite žaidimą, pasirinkę visus 10 pagrindinių veikėjų, tada pamatysite kitokią pradžią (pamatysite veikėjų kostiumus, dėvimus dviejų žaidėjų režime). Norėdami peržiūrėti kitą pradžią, nugalėkite žaidimą, pasirinkę visus pagrindinius ir slaptus veikėjus.

Skirtingi kostiumai
Su veikėju sužaiskite tiek kartų, kiek nurodyta. Tada pažymėkite jį veikėjų pasirinkimo ekrane ir spauskite Start:
Xiaoyu — 50 kartų;
Jin — 50 kartų;
Anna — 25 kartus;
Gun Jack — 10 kartų.
Ilgesnė Gun Jack pabaiga: gavę seną Gun Jack kostiumą, juo vilkėdami įveikite žaidimą ir išvysite ilgesnę pabaigą.

Xiaoyu ir Jin mokyklinės aprangos: pažymėję veikėją, laikykite L1, L2, R1, R2 ir spauskite Start.

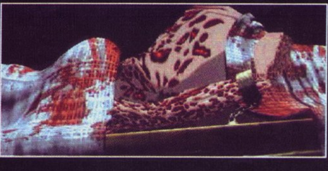
Pakartojimo režimas
Eikite į Practice, tada — į Freestyle Meniu. Spauskite R1 + R2 + L1 + L2 + apskritimas ir įjungsite įrašinėjimo režimą. Tai leis saugoti ir peržiūrėti Practice režimo filmus.

Šventimai
Kai laimėsite kovą, pasirodys užrašas KO / Perfect. Paspauskite kurį nors galūnių valdymo mygtuką ir laikykite, kol kartojimas baigsis. Tada išvysite, kaip veikėjas švenčia pergalę. Smūgių mygtukai parodys originalias, spyrių mygtukai — slaptas pozas.

Gameshark kodai
Nesibaigianti sveikata (pirmas žaidėjas):
800a961e0082.
Nesibaigianti sveikata (antras žaidėjas):
800aaeaa0082.
Theatre režimas su visais filmais: 30097f260003;
80097ef8ffff;
80097efaffff;
80097efcffff.
Ball režimas:
30097f270003.
Visi veikėjai:
80097ef0ffff;
80097ef2001f;
80097ef60005.
Skirtingi kostiumai:
80097ef40382.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!



Fear Effect 2: Retro Helix

Atrakinti kodų meniu
Įveikę žaidimą, pradėkite jį iš naujo. Pradėję valdyti Haną, eikite, kol pamatysite konsolę. Prisiartinkite prie jos ir spauskite trikampį. Tada veskite kodus.
Didelių galvų režimas: 10397.
Visi ginklai: 11692.
Begalinė amunicija: 61166.

Peržiūrėti meno galerijas
Pagrindiniame pirmojo disko meniu spauskite: kairėn, dešinėn, aukštyn, žemyn, žemyn, apskritimas. Dabar, eidami į Options meniu, Extras kataloge galėsite pasirinkti Art Gallery.
Antrojo disko mygtukų kombinacija tokia: aukštyn, aukštyn, R1, R1, R1.
Trečiojo disko mygtukų kombinacija tokia: L1, R2, L1, R2, L1, kvadratas.
Ketvirtojo disko mygtukų kombinacija tokia: apskritimas, apskritimas, kvadratas, L2, kvadratas.

Geometrinis galvosūkis „Rain"
Forma 1: žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn.
Forma 2: aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn.
Forma 3: aukštyn, aukštyn, aukštyn, aukštyn, žemyn, aukštyn, aukštyn, aukštyn.
Forma 4: žemyn, žemyn, aukštyn, žemyn, žemyn, žemyn, aukštyn, žemyn.
Forma 5: žemyn, kairėn, žemyn, kairėn, žemyn, kairėn, žemyn, kairėn.
Forma 6: žemyn, dešinėn, aukštyn, kairėn, žemyn, aukštyn, žemyn, aukštyn.

Kambarys su „Rain" kompiuteriais
Dešinysis kompiuteris įjungs kairįjį. Išsprendus užduotį kairiajame kompiuteryje, vanduo nusileis, ir Hana galės praeiti.
Dešinysis kompiuteris
Raudonas kursorius (pirma eilutė). Spauskite: 2, 3, 4, 5, 1, dešinysis jungiklis.
Mėlynas kursorius (antra eilutė): 3, 1, 4, 5, 2, dešinysis jungiklis.
Geltonas kursorius (trečia eilutė): 4, 5, 1, 2, 3, dešinysis jungiklis.
Kairysis kompiuteris. Spauskite mygtukus 2, 5, 10, 13, -1, OK.

Užrakintų durų kodas „Hana": peržiūrėkite video B, tada įveskite 92572 ir galėsite prieiti.

Blyksinčio disko galvosūkis „Rain"
80-o aukšto mygtukai: 4, 3, 2, B, D, C.
86-o aukšto mygtukai: 4, 3, 2, B, D, A.

Gameshark kodai:
Begalinė baimė: d00495ec0068; 800495ee2400.
Hana: neužtaisyti šautuvo 8008bb540063.
Deke: neužtaisyti šautuvo 8008bd540063.
Royce: neužtaisyti šautuvo 8008bc540063.
Rain: nesibaigianti šautuvo amunicija 8008bf0c03e7.
Deke: nesibaigianti šautuvo amunicija 8008be0c03e7.
Hana: nesibaigianti šautuvo amunicija 8008bc0c03e7.
Hana: nesibaigianti Uzi amunicija 8008bc0a03e7.
Hana: neužtaisyti Uzi 8008bb440063.
Hana: nesibaigianti pistoleto .90 amunicija 8008bc0803e7.
Hana: neužtaisyti pistoleto .90 8008bb3c0031.

Belaidžiai PS2 valdymo pulteliai

Mad Catz 900Mhz Wireless Dual Force 2 Controller

Belaidžiai konsolių valdymo pulteliai, naudojantys infraraudonąją jungtį, nėra naujiena. Tačiau *Mad Catz* su naujuoju *900 Mhz* belaidžiu pulteliu *Playstation 2* konsolei kartelę kilstelėjo kur kas aukščiau. Pultelis naudoja ne infraraudonąją jungtį, o radiodažnio (RF) signalą. Tai leidžia žaisti, būnant bet kurioje kambario vietoje.

900Mhz pultelį sudaro trys dalys: pultelis, antenos modulis ir jungiamoji stotis. Antenos modulis jungiamas į pultelį ir gauna signalą. Jungiamoji stotis naudojama pulteliui pakrauti. Kai baterija pakrauta, pultelis veikia apie 5 valandas. Žinoma, krauti pultelį kas 5 valandas atrodo nesąmonė, tačiau baterijos senka tik pulteliui veikiant, t. y. žaidžiant (papildoma „apsauga", neleidžianti pernelyg ilgai žaisti? :).

Belaidis signalas veikia nepriekaištingai. Maksimalus nuotolis — apie 10 metrų, taigi žaisti galima būnant bet kurioje vietoje. Be to, pultelį galima naudoti kaip vairą, t. y. pakreipti kairėn ar dešinėn. Ši funkcija veikia žaidžiant žaidimus, kuriems būtinas vairas.

Pultelio dizainas nėra pats gražiausias, pultelis nėra patogus. Guma aptrauktos rankenėlės pultelio apačioje malonios, bet analoginės rankenėlės, kitaip nei *Dual Shock 2* pultelio, neturi guminio viršaus, todėl atrodo pigiai. Guminį paviršių pakeitė lipni tekstūra, kuri nykščiams neleidžia jaustis patogiai. Dėl nesuprantamos priežasties *Select* ir *Start* mygtukai iš centro perkelti į viršutinę dešiniąją pultelio vietą. Centre jų vietą užima baterijos lemputė ir mygtukas, kuriuo parenkamas pultelio režimas: analoginis, skaitmeninis ar vairo. Dėl didesnio pultelio aukščio L ir R mygtukus skiriantis tarpas taip pat didesnis nei įprasta.

Šis *900Mhz* pultelis turi ir kitą variantą, pavadintą *Lynx*. Jis pigesnis, naudoja 3 AA baterijas, neatlieka kelių funkcijų (negalima naudoti kaip vairo, trumpiau veikia ir pan.), atrodo prastesnis.

900Mhz kaina — apie 60 JAV dolerių. *Lynx* kainuoja apie 40 JAV dolerių.

P. S. Abu pulteliai tinka ir *Playstation*, ir *PSOne*.

900Mhz

Lynx

Logitech Cordless Controller

Kitą belaidį *PS2* pultelį sukūrė *Logitech* kompanija. Tik užmetus žvilgsnį, tampa aišku, kad tai didžiulis pultelis. Žinoma, tai lėmė kelios priežastys. Pirma, jis turi du vibravimo variklliukus. Turint omenyje standartinius pultelius, tai įprasta, bet kitiems belaidžiams pulteliams ši savybė nebūdinga (varikliukai ypač eikvoja baterijas). Ši funkcija pasirenkama paspaudus vibracijos mygtuką. Antra, daug vietos užima keturios AA baterijos. Gamtininkų nelaimei, *Logitech* negalima pakrauti, tačiau varikliukams išties reikia daug „arklio galių". Keturių baterijų užtenka ilgam: pasirinkus vibravimo režimą, pultelis veikia apie 50 valandų, nepasirinkus — apie 100.

Galia valdoma automatiškai: jei pultelio nepaliesite penkias minutes, jis išsijungs. Paspaudus kurį nors mygtuką, ir vėl veiks.

Logitech teigimu, pultelis veikia net 7 metrų atstumu, tačiau tiek atsitraukti galima tik tiesia linija. Kadangi naudojamas RF signalas (dažnis — 2,4 Ghz!), pultelio nebūtina laikyti tiesiai prieš priėmėją. Tačiau ilgainiui pulteliui „bendrauti" ima trukdyti sienos. Žodžiu, užuot lakstę su pulteliu po kambarį, sėdėkite ramiai kurioje nors vietoje, ir viskas puikiai veiks.

Skamba neblogai, ar ne? Ilgai nesenka baterijos, pultelis puikiai veikia ir vibruoja. Tai viskas, ko jums reikia. Deja, kai ko jūs visai nenorėtumėte. Pultelio Achilo kulnas — analoginės rankenėlės. Jos beveik nesipriešina, paprasčiausiai spragtelėję pirštais, nulenksite jas iki galo. Žaidžiant tai trukdo. Be to, rankenėlių paviršius labai slidus. *Logitech* pasamdė baisius dizainerius. Vis dėlto skaudžiausiai reiktų bausti kūrusį rankenėles :). Kita problema — L ir R mygtukai. Su viršutiniais viskas gerai, jie puikiai veikia, malonu juos valdyti, bet apatiniai L2 ir R2 yra per žemai. Vienintelis būdas jais naudotis — visada ant šių mygtukų laikyti vidurinius pirštus: rodomaisiais juos pasiekti pernelyg sunku.

Džiugu, kad skaitmeninės rodyklės (*D-pad*) sukurtos tinkamai. Tai keista ir malonu: dažnai būtent *D-pad* yra silpniausia neoriginalių pultelių vieta. Išvaizda gal ir baugina (didelis „blynas"), bet veikimas tikslus. Žinoma, su *Sony* nėra ko lyginti, bet vis tiek neblogai. Veiksmo mygtukai kiek pakelti į viršų. Problema ta, kad jie kiek per minkšti, bet reaguoja greitai ir teisingai.

Testuojame GameCube

Praeitame numeryje rašėme, kad netrukus Lietuvos rinką užvers Nintendo produkcija. Naudodamiesi proga, nutarėme atlikti mažojo GameCube testuką ir papasakoti, ką manome apie šį monstrą (gal derėtų sakyti monstriuką).

Pirmiausia techninės charakteristikos

Centrinis mikroprocesorius — 485 MHz IBM Power PC „Gekko".
Grafinis procesorius — 162 MHz ATI / Nintendo „Flipper".
Garso procesorius — 81 MHz factor 5 Sound Chip.
Operatyvioji atmintis — 43 MB MoSys 1T-SRAM.
Garso kodavimo sistema — Dolby ProLogic II 5.1.
Svoris — 1.5 kg.
Žaidimų disko talpa — 1.5 GB.
Pagrindinės įėjimo / išėjimo jungtys:
4 jungtys valdymo pulteliams;
2 atminties kortelių jungtys;
analoginis audio / videoišėjimas;
skaitmeninis audio / videoišėjimas.

Žinoma, pirmieji GameCube džiaugėsi japonai. Oficialiai Japonijos pirkėjams konsolė buvo pristatyta daugiau nei prieš metus — 2001 rugsėjo 14 dieną. Europos rinką sistema pasiekė tik 2002 pavasarį.

Stebint plika akimi, GameCube tėra juokingai mažas violetinis kubelis, kuris, laidų padedamas, pasiekia šakutės lizdą ir televizorių. Atvirai pasakius, pavartęs ir atidžiai apžiūrėjęs konsolę, susidariau labai skeptišką nuomonę. Negalėjau suprasti, ką gero gali turėti tokia maža spalvota dėžėlė, kurios pultelis tiesiog juokingas, o mini DVD diskeliai apgailėtinai maži. Pradėjus žaisti, skepticizmas blėso, širdyje ėmė rusenti meilė, o spintelėje pavydžiai urzgė (vis dar mano brangiausioji ir mylimiausioji) PS 2 konsolė.

Žaidimai, kuriuos žaidžiau, bandydamas suprasti, kas yra GameCube:

Star Wars: Rogue Leader (demonstracinė versija);
WaveRace (demonstracinė versija);
Pikmin;
Luigi's Mansion;
Smash Bross Melee.

Iš pavadinimų aišku, kad žaidimai vaikiški. Sutinku. Antra vertus, tai nėra blogai. Be to, nors ir keista, vaikiški žaidimai nebėra varomoji GameCube jėga. Tai įrodo išleidimo datų tvarkaraštis. Kad GameCube brandumu neabejotumėte, jau kitame numeryje pristatysime Resident Evil 0 žaidimą.

Pultelis

Kaip minėjau, GameCube pultelis, nors gražus, nepanašus į rimtą. Ant keistos formos padėkliuko puikuojasi 11 nepriekaištingai gražių mygtukų. Deja, ne visus juos patogu naudoti. Apie tai jau kalbėjome 1 VA Playstation numeryje, taigi kartotis nesinorėtų, bet esminius dalykus priminsiu. Nintendo puikiai pasirūpino pagrindiniais mentės mygtukais, kuriais naudotis patogu ir malonu, tačiau šie patogumai lėmė tai, kad mentės mygtukas Z tapo nebereikalingas. Pirma, jei tuo pačiu metu naudojamės ir pagrindiniais mentės mygtukais, naudoti mažąjį Z nepatogu; antra, jis mažas ir kietas, todėl, staigiai jį spustelėjus, norimo veiksmo galima ir neatlikti. Kita bėda — mažasis B mygtukas, esantis ne per labiausiai patogioje vietoje, t. y. po didžiuoju. Žaidžiant ramius žaidimus, paspausti raudonąjį B nėra problematiška. Prasidėjus azartiškiems ir greitiems įvykiams, B ima nervinti: pirštai griežtai atsisako jo ieškoti. Trečioji problema — rodyklės pultelio dešinėje. Sakydamas, kad jos mažytės, meluočiau. Jos supermažytės, taigi man vienu metu niekaip nepavykdavo paspausti mažiau nei dvi.

Dėmesio: ruošiuosi įrodyti, kad visa tai nėra TAIP blogai, kaip atrodo. Pradėsiu nuo galo. Supermažos rodyklės. Išbandytus žaidimus jau išvardinau, bet žaidžiant tų rodyklių nė karto neprireikė. GameCube pultelis gali pasigirti turįs bene patogiausią, standžiausią, tiksliausią ir maloniausią pagrindinę vairalazdę bei alternatyvų gražų, kartais netgi labai reikalingą C mygtuką su vairalazdės motyvais. Šios dvi vairalazdės rodykles paverčia nereikalinga dekoracija. Z ir B mygtukų bėdos. Kaip minėjau, NGC, nors ir nėra dedikuotas tik vaikams, iš tikrųjų skirtas būtent jiems, tad valdyti žaidimus dažnai būna paprasta. Dviejų nepatogių mygtukų reikėjo tik žaidžiant Star Wars bei WaveRace, bet nepatogumų, nors ir keista, nepatyriau. Pasirodo, Star Wars: Rogue Leader yra graži lėta skraidyklė. B mygtukas, kuriuo alternatyviai taikomės, naudodamiesi borto kompiuteriu, veikia paprastai: paspaudei, vadinasi, įjungei; dar kartą paspaudei, vadinasi, išjungei. Kai tokia valdymo sistema, B problemų nekelia: kompiuteris įjungiamas prieš susitinkant su priešu, B mygtuko laikyti nereikia, tad pirštams problemų nekyla. Žaidžiant WaveRace, B ir Z atliko tą pačią „turbo" įjungimo funkciją. Problemų vėl nekilo, nors žaidimas greitas ir įtemtas. Prireikus įjungti turbiną, žaibiškai spausdavau abu aktyvavimo mygtukus. Turbina visada įsijungdavo, o pirštai paklusniai grįždavo į savo vietas: nykštys ant žaliojo A, rodomasis — ant mentės mygtuko. Paskutinis GameCube pultelio privalumas — jo forma ir plastikas. Jie nulėmė tai, kad, paėmęs į rankas pultelį, nepajutau nei šleikštulio, nei šalčio, nei

Wawerace

nepatogumų, kuriuos dažnai tenka patirti į rankas paėmus ne PS2 DualShok pultelį.

Geimplėjus

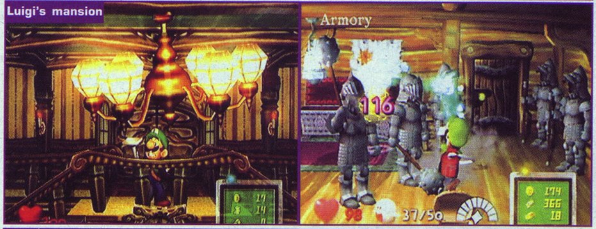
Malonumas, patiriamas žaidžiant, yra pagrindinis dalykas vertinant vieną ar kitą konsolę. NGC — iš tiesų unikalus mūsų dienų kūrinys. Neslėpsiu, PS2 vertinu kaip rimtą savo gyvenimo dalį: kaskart, sėsdamas žaisti, prigesinu šviesą, uždarau langus, išjungiu telefoną ir susikaupiu. Žaidžiant PS2 žaidimus, iš tikrųjų reikia susikaupti, surimtėti, trumpai tariant, atsiduoti. Tai man patinka. Žaidžiant GameCube, apima visai kitokie pojūčiai. Pirmiausia akis, tiksliau, ausis pasiekia žaidimų garsas. Daugelis GameCube žaidimų įgarsinti arkadiniu stiliumi, t. y., žaidžiant žaidimą, vienu metu groja mažiausiai du garso takeliai; cypsi ir pypsi be galo šaižūs specialieji efektai, veiksmą komentuoja mažiausiai 3 balsai ir t. t. Ši makalynė yra chaotiškai tvarkinga, nors truputį vargina. Didžiausias tokių garso galimybių privalumas tas, kad, įjungęs viso labo vieną konsolę, pasijunti taip, lyg sėdėtum milžiniškoje žaidimų salėje. Smagu. Antras dalykas — žaidimų paprastumas, kai iš žaidėjo nereikalaujama išskirtinio dėmesio. Žaisdamas nuostabųjį Pikmin (apie jį, matyt, dar irgi kalbėsime) pasijutau esąs vaikas ir to nesigėdijau: juokiausi, raukiausi, plojau katučių, dainavau, pypsėjau kaip mano valdomas personažas. Vienu žodžiu, džiūgavau. Antra vertus, žaidžiant ir patyrusi apžvalgininko akis turėjo ką veikti: NGC grafika, atleiskite, tikrai pranoksta PS2. Tokio vandens realistiškumo, dinamiško apšvietimo, specialiųjų vaizdo efektų ir kadrų sekos greičio, kokį mačiau žaisdamas WaveRace, dar nesu matęs. Nesu matęs ir tokių erdvių, ir tokių spalvingų masinių scenų, kokias mačiau žaisdamas Pikmin. Keletą dienų pažaidęs, suvokiau pagrindinę GameCube paskirtį — nežaloti, džiuginti ir atpalaiduoti.

Apibendrinimas

Metas apibendrinti. Padariau išvadą, kad GameCube konsolė skirta šeimoms, kuriose yra vaikų iki 15 metų. Pagrindinis šios konsolės privalumas tas, kad ją be galo paprasta naudoti, be to, žaidžiant lengva atsipalaiduoti. Daugelio žaidimų garso efektai skamba taip, lyg kūrėjai tyčia stengtųsi priversti kelias valandas pažaidusį jaunesnį žaidėją išjungti konsolę ir pailsėti (tėvai turėtų džiaugtis). Vyresni žaidėjai, žaisdami rimtesnius žaidimus, gali „pagauti kablį". Tokiu atveju NGC beveik neatsiliks nuo PS2. Akivaizdžiausias NGC trūkumas — atminties kortelė. Atmintis labai ribota (0.5 MB (PS2 8 MB)), tad 16 kartų mažesnė kortelė kainuoja viso labo tris kartus pigiau. Mano nuomone, tai neteisinga: laikyti „seivus" pernelyg brangu. Dar vienas svarbus NGC trūkumas — specialioji žaidimų laikmena, neleidžianti konsolę naudotis kaip DVD grotuvu. Trečią trūkumą galima pavadinti tik truputį trūkumu: tai vis dar mažas nepriklausomų kūrėjų būrys, ribojantis grafines konsolės galimybes. Grafiniai NGC privalumai plika akimi pastebimi tik tuo atveju, kai žaidžiamas NGC sistemai kurtas žaidimas. Pastaruoju metu rinkoje pasirodė daug kelioms konsolėms sukurtų produktų. Jie kuriami atsižvelgus į PS2 galimybes. NGC pranoksta PS2 ir tokiais atvejais, tik eiliniam žaidėjui nėra taip lengva pastebėti kiek švelnesnes tekstūras ar didesnį kadrų kitimo greitį.

GameCube žaidimų kalendorius

2002-10-04 Madden NFL 2003 (sportinis simuliatorius); Electronic Arts.
2002-10-04 NBA Live 2003 (sportinis simuliatorius); Electronic Arts
2002-10-04 Smuggler's Run : Warzones (vairavimas/action); Take Two Interactive
2002-10-04 Super Mario Sunshine (platforma); Nintendo
2002-10-09 NHL Hitz 20-03 (sportas); Midway Games
2002-10-10 Largo Winch (nuotykis); Ubi Soft Entertainment
2002-10-11 Soccer Slam (sportas); Sega
2002-10-18 Kelly Slater's Pro Surfer (alternatyvinis sportas); Activision
2002-10-25 Need For Speed : Hot Pursuit 2 (lenktynės); Electronis Arts
2002-10-30 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (sporto simuliatorius); Activision
2002-10-31 Eternal Darkness (nuotykis); Nintendo
2002-10-31 FIFA 2003 (sporto simuliatorius); Electronic Arts
2002-10-?? Pro Rally 2002 (ralio simuliatorius) Ubi Soft
2002-10-?? Rally Championship (ralio simuliatorius?:); Sci
2002-10-?? Tetris Worlds (tetrio klonas); THQ
2002-10-?? TimeSplitters 2 (veiksmas/trečiojo asmens šaudyklė); Eidos Interactive
2002-10-?? WWE WrestleMania X8 (imtynės); THQ



Luigi's mansion

Pikmin

SW: Rouge Leader

Smash Bros Melee

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

Namų rinka plečiasi: 1989–1992

1989

Tetrio bėdos

Tetris sužavėjo visus, tad kompanijos puolė pirkti teises. Pirmoji suskubo Tengen: gavusi teisę leisti žaidimą namų rinkai, kompanija ėmė dirbti visu smarkumu. Pasirodo, teisę leisti Tetrį jai pardavė pati tokios teisės neturėjusi Microsoft (nieko nuostabaus, pasakysite :-)). Tuo metu Nintendo tyliai ramiai gauna tikrą teisę leisti Tetrį ir, žinoma, išleidžia jį savo vardu. Tengen versijos nebeleidžiama pardavinėti.

Nintendo pristato monochrominį Game Boy

Nintendo išleidžia rankinį žaidimų aparatą Game Boy (tuo metu jis kainavo 109 JAV dolerius). Jame įrašytas Tetris, taigi mažutis nespalvotas ekranas visai netrukdo, kad žaidimų aparatas būtų išparduotas rekordiniu tiražu. Netrukus išleidžiami ir kiti Game Boy žaidimai: Super Mario Land, Alleyway ir beisbolo žaidimas.

„16 bitų" pasirodymas Amerikoje

NEC į JAV atveža savo PC-Engine ir, pavadinusi TurboGrafx-16, pradeda pardavinėti (kaina — 189 JAV doleriai). NEC taip pat išleidžia 400 dolerių vertės nešiojamąjį CD grotuvą, kuris jungiamas prie konsolės. Pirmą kartą galima žaisti žaidimus pasileidus CD.

Sega išleidžia 16-bitų Genesis

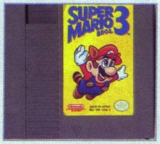
Amerikoje atsiranda dar viena 16-bitų konsolė — Sega išleidžia Genesis (249 JAV doleriai). Konsolė pardavinėjama kartu su arkadiniu žaidimu Altered Beast. Sega aktyviai reklamuoja Genesis kaip sistemą, suteikiančią tikros patirties, daug geresnę nei ankstesnės konsolės.

Atari išleidžia Handheld Lynx

Epyx pristato spalvotą rankinę konsolę Handy Game. Šiuo vardu ji vadinama neilgai: visas teises į konsolę nusipirkusi Atari pavadina ją Lynx ir pardavinėja už 149 dolerius. Išleidusi keletą puikių Epyx žaidimų, Atari pradeda leisti Lynx konsolės 7800 konversijas. Deja, už Game Boy brangesnės sistemos neremia žaidimų leidėjai, todėl pasklinda gandai, kad Lynx nebebus gaminama.

1990

Nintendo laimės metai



Nintendo išleidžia visų laikų perkamiausią videožaidimų kartridžą Super Mario 3. NES sėkmei kojos nepakiša nei Genesis, nei TurboGrafx-16. Japonijoje Nintendo žengia dar vieną žingsnį į priekį: išleidžiamas Super Famicom — 16 bitų sistema, kurios garso ir 3D vaizdo kokybė kur kas geresnė nei amerikietiškos konsolės. Kartu su šia sistema japonams pasiūlomas Super Mario 4: Super Mario World. Parduotuvės siaubte nusiaubiamos.

Videožaidimų nuomos konfliktas

Nintendo ima teistis su didžiausia JAV video ir kitos produkcijos nuomos agentūra Blockbuster. Nintendo apkaltina Blockbuster: atseit nuoma kiša koją žaidimų pardavimams. Teismą Nintendo pralaimi: žaidimus leidžiama nuomotis. Nintendo nenusimena ir kerta dar kartą: Blockbuster apkaltinama nelegaliai kopijuojanti žaidimų instrukcijų knygutes. Po įnirtingos kovos teismo salėje Nintendo nugali.

NeoGeo: daugiau bitų

Ilgalaikė Nintendo žaidimų kūrėja SNK išleidžia 24 bitų NeoGeo sistemą arkadoms ir namams. Sistemos garsas ir grafika tiesiog sutraiško Genesis ir TurboGrafx-16, tačiau 399 JAV dolerių (tiek sistema kainavo) kaina sutraiško NeoGeo populiarumą.

Arkadiniai Segos žaidimai toliau keliauja į namus

Sega ir toliau kuria savo arkadinių hitų versijas namų sistemai. Afterburner II, E-SWAT ir kiti žaidimai adaptuojami konsolei. Sega pasistengia, kad žymusis Capcom žaidimas Strider, pelnęs daugelio leidinių metų žaidimo vardą, būtų leidžiamas tik Genesis konsolei.

Rankinė TurboGrafx-16 konsolė

NEC išleidžia TurboExpress (299,95 $), rankinę TurboGrafx-16 versiją su atskiru TV „tiuneriu". Pirmą kartą rankine ir namų konsolėmis galima žaisti tuos pačius žaidimus.

Commodore CDTV

Commodore paskelbia išleidžianti CDTV (Comodore Dynamic

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

Prasideda 32 bitų era: 1993–1997

Total Vision). Iš esmės tai tas pats Commodore kompiuteris, tik be klaviatūros. Tai pirmoji interaktyvi namų sistema, kuria galima ne tik žaisti: CDTV leido naudotis ir mokomosiomis programomis. CDTV programinė įranga buvo pardavinėjama CD formatu.

1991

Nintendo išleidžia SNES

Pasivadinusi Super NES (SNES, kaina — 249 JAV doleriai), į Ameriką atkeliauja Nintendo Super Famicom. Žurnalistai suskumba diskutuoti, ar Mario sugebės įtikinti tėvelius pirkti naująjį aparatą.

Sega pristato Sonic

Vildamasi vieną dieną nušluostyti nosis NES ir SNES, Sega išleidžia Sonic the Hedgehog. Sužavėti kritikai pranašauja, kad tuoj tuoj įvyks Mario ir Sonic dvikova. Vis dėlto daugelis žaidėjų lieka ištikimi Mario: Super Mario World perkamas kur kas dažniau nei Sonic.

SNES CD grotuvas

Sony ir Nintendo paskelbia kursiantys 700 dolerių vertės CD grotuvą SNES konsolei.

GameGenie: tegyvuoja kodai!

Galoob Toys išleidžia GameGenie — įtaisą, leidžiantį apgaudinėti NES žaidimus. Nintendo tiesiog pasiunta ir keikia GameGenie, kuris, pasak jų, nuvertina žaidimus. Kompanija imasi agresyvių priemonių, kad GameGenie būtų uždraustas.

Street Fighter II: arkados atgimsta

Capcom išleidžia Street Fighter II: arkadų salonai įkvepia gerą tyro oro gurkšnį. Kad pasimuštų, žaisdami Street Fighter II, pulkai paauglių pulte užpuola arkadų salonus. Arkadų salonai masiškai perka šio ir panašių žaidimų mašinas, be to, būtent lenktynių arkadas pasirenka savo investicijų objektais.

Atari nepasiduoda

Atari paskelbia kurianti Panther. Naujosios 32 bitų konsolės tikslas — įveikti Sega ir Nintendo.

1992

Genesis žaidimai

Capcom ir Konami yra pasirašiusios kontraktus su Nintendo, bet pradeda viešai skelbti kuriančios žaidimus Genesis konsolei. Žaidimai iš tiesų sukuriami, tačiau geriausi darbuotojai lieka ištikimi Nintendo. Sega paskubomis sukuria Sonic the Hedgehog 2. Parduodamas beprotiškas kiekis žaidimo kopijų, ir Sonic tampa aršiausiu Mario konkurentu.

Sega CD

Sega, išleidusi Sega CD (299 $), neleidžia žaidimų kūrėjams pasinaudoti specialiais kūrimo įrankiais, leidžiančiais išnaudoti specialias grafines sistemos galimybes. Pagrindinis Sega interesas — interaktyvūs filmai.

JVC Wondermega

JVC Japonijoje pristato Wondermega. Tai Genesis ir Sega CD kombinacija, kainuojanti 620 JAV dolerių.

Nintendo skiriasi su Sony ir „teka" už Philips

Nintendo ir Sony nebekuria CD, kurio prototipą Sony jau sukūrusi. Pasklinda gandai, kad Sony advokatų pasiūlyta sutartis buvo surašyta taip meistriškai, kad kompanijai būtų atitekusi dalis parduodamų žaidimų pelno. Nintendo paskelbia dirbsianti su Philips ir kursianti su Philips CD–i suderinamą CD–ROM įrenginį. Pasišlykštėję Sony baigia kelis SNES žaidimus, išmeta senąjį PlayStation sukurtą Nintendo ir ima kurti 32 bitų žaidimų konsolę, kuri pripažins tik kompaktinius diskus. Sony ambicijos nekuklios: ji nori ištrenkti Nintendo iš „karaliaus sosto" Japonijoje ir JAV.

Paleidžiamas 3DO

Naujoji Electronic Arts įkūrėjo Tripo Haukinso kompanija 3DO paskelbia kurianti 32 bitų konsolę. 3DO remia Panasonic, Time Warner ir MCA koncernai. 3DO nežada pati gaminti konsolių. Haukinsas svajoja, kad 3DO konsolė taps standartu, kad ją leis daugelis leidėjų.

1993

Panasonic išleidžia 3DO konsolę

Pirmoji 3DO konsolę išleidžia Panasonic. Kritikai ją įvertina ypač palankiai. Vienintelis trūkumas — 699 JAV dolerių kaina.

Atari, „pasikinkiusi" Jaguar, veržiasi į priekį

Atari nusprendžia peršokti per 32 bitų kartelę ir griebtis 64 bitų technologijos. Išleidusi Jaguar, kompanija paskelbia ją pirmąja 64 bitų konsole, nes Jaguar pagrindas — 64 bitų sisteminė magistralė. Atari taip pat akcentuoja faktą, jog Jaguar IBM pagamino Amerikoje.

Naujosios Nintendo ir Sega sistemos

Nintendo ir Sega paskelbia kuriančios kitos kartos sistemas. Nintendo Project Reality žada būti 64 bitų, kaip jos kūrėja pristatoma Silicon Graphics. Sega paskelbia kurianti Saturn — 32 arba 64 bitų sistemą.

Kongresas susirūpina videožaidimų žiaurumu

Mortal Kombat ir Night Trap žiaurumo šokiruoti, senatoriai Dosefas Lybermanas ir Herbertas Kolis inicijuoja tyrimą, kurio tikslas — išsiaiškinti, ar videožaidimų demonstruojamas žiaurumas neveikia žaidėjų. Pagrasinama uždrausti „žiaurius" žaidimus. Vėliau senatas nusileidžia ir paskelbia sukūręs žaidimų vertinimo sistemą.

Naujoji era dar tik prasideda. Kitame numeryje skaitykite apie Playstation, N64 ir kitas naujos kartos konsoles, senųjų sistemų mirtį ir daugelį kitų videožaidimų pasaulio įvykių.

Star Trek Invasion

Kūrėjas: Warthog
Leidėjas: Activision
Žanras: simuliatorius
Pardavinėjamas: nuo 2000 rugpjūčio 23 d.

Istorija

Jau daugelį metų Psygnosis kosmoso simuliatoriai lipinėja topų laiptukais. Tie, kas prisimena pirmąsias serijos dalis, turbūt žino, kad jos velniškai sunkios. Nors grafika buvo gera, žaisti nebuvo įdomu. Star Trek Invasion brolis Red Sun buvo vienas iš geriausių PS simuliatorių. Grafinės tekstūros tokios gražios, kad nors verk :). Bet buvo ir trūkumų. Vienas iš jų tas, kad žaidimas per trumpas, tad gerbėjai reikalavo naujų nuotykių. Taip pasaulį išvydo 3D simuliatorius Star Trek Invasion!

Siužetas

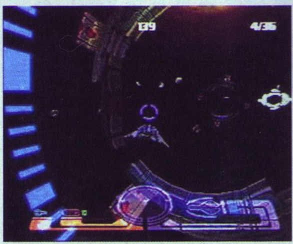
Viskas prasideda kiborgams, ketinantiems užgrobti visą galaktiką (pirmiausia kažkodėl pasirinkta mūsų žemelė), užpuolus žmones. Bet šito negana. Prieš mus sukyla seni žemiečių priešai romulancai (Romulans) ir kamdžatėjai (Kam'Jahtae). Grėsmė tikrai didelė, taigi žemiečiai į kosmosą išsiunčia elitinį „Red Squadron" būrį. Karjerą pradėsite būdamas „žalias" naikintuvo „Valhyrie" pilotas.

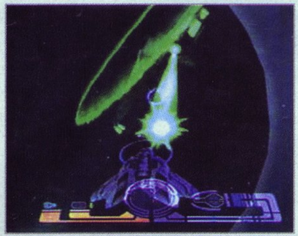
Grafika ir garsas

Žaidimo grafika stulbina. Nei kosminiams laivams, nei aplinkos detalėms neturiu ko prikišti. Grafika priverte susimąstyti, kaip senukas PS „išveža" tokį žaidimą. Garsus taip pat verta pagirti. Muzika, šūviai, sprogimai — visa tai puiku!

Valdymas

Visus kitus PS simuliatorius, kuriuos esu išbandęs, valdyti tiesiog klaiku. Tik apie Star Trek negalėčiau to pasakyti — jį valdyti lengva ir paprasta. Mygtukai parinkti protingai, viskas funkcionalu. Žaidžiant šį žaidimą, valdymas tikrai reikalų negadina.





Tie nelemti sudėtingumo lygiai

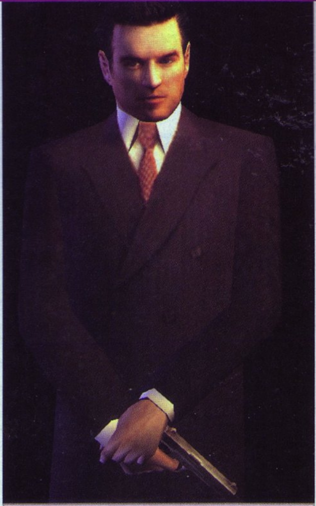
Žmonės, kurie mėgsta ir žaidžia žaidimus Easy režimu, nusivils, po 6–8 lygių pamatę užrašą Game Over. Jiems bus pasiūlyta pasirinkti sudėtingesnį režimą. Tai mane sunervino. Tikiuosi, nesu vienintelis, žaidžiantis Easy režimu :).

Apibendrinimas

Apibendrinant norėtųsi pasakyti, kad Star Trek jokiu būdu nėra ekonominė strategija, kaip gali pasirodyti ne vienam. Čia kosminių laivų ar jų dalių tikrai nereikės nei pirkti, nei parduoti: džiaugsitės tuo, ką gausite :). Tiesą sakant, Star Trek — vienas geriausių PS simuliatorių.

Pirmasis įspūdis — Naujasis Star Trek — jėga	10
Įdomumas — Greitai pabosta	6
Grafika — Super!!!	10
Garsas — Beveik super (kažko trūksta)	8
Valdymas — Nėra tobulas	8
Išvada: vienas geriausių PS simuliatorių	Galutinis balas 8

Star
Virus



BALSUOK!

Pristatome paskutinį žaidimų aprašymų konkurso, skirto užimti V.A. PlayStation apžvalgininko vietą, etapą. Šiame numeryje spausdiname labiausiai, mūsų nuomone, vykusias žaidimų apžvalgas. Tolimesnis pretendentų likimas — jūsų, mielieji skaitytojai, rankose.

Trečiame viršelyje rasite konkursą ir balsavimo kuponą, kurį būtina užpildyti. Primygtinai prašome pasirinkti tik vieną iš kupone išvardintų aprašymų. Pažymėję labiausiai patikusį tekstą, skirsite jam 1 balą.

Kitame numeryje vėl paskelbsime pretendentų „Top 10" bei konkurso nugalėtoją. Šio numerio kuponus galima siųsti iki pat konkurso pabaigos, t. y. iki spalio 20 d.

Autoriams, kurių apžvalgos išspausdintos šiame žurnale, padovanosime lapkričio numerį.

Pretendentams linkime sėkmės, o vertintojams — objektyvumo.

Konkurso „4 — gerai, 5 — dar geriau" dalyvių

TOP 10

1. Legend of Dragoon	123 tšk.
2. Rainbow Six	112 tšk.
3. Gran Turismo II	107 tšk.
4. Iss Pro Evolution II	96 tšk.
5. NFS: Porsche	72 tšk.
6. Mission Impossible	63 tšk.
7. Final Fantasy IX	54 tšk.
8. Warzone 2100	46 tšk.
9. MTV Snowboarding	39 tšk.
10. Agressive Inline	32 tšk.

Digimon World 3

Kūrėjas: Bandai
Leidėjas: Bandai
Žanras: RPG
Pardavinėjamas: nuo 2002 gegužės 23 d.

Pradžia

Viskas prasideda, kai stovite gatvės kampe ir laukiate savo draugų. Staiga įsijungę televizoriai praneša, kad tarptautinė policija sugavo teroristų grupuotės A. A. lyderius. Staiga atsidarius durims, ateina jūsų draugai. Žaidimo salone išsirenkate tris digimonus, esančius skirtinguose paketuose. A pakete yra Kotemon, Renamon, Patamon, B — Monmon, Agumon, Repamon, C — Kumamon, Guilmon, Patamon.

Žaidimas

Gavę digimonų, galite pasivaikščioti po miestą ir susirasti daugybę klausimų. Kaudamiesi treniruosite digimonus ir gausite EXP (patirties) taškų. Kai neabejosite, kad jūsų digimonai pasiruošę rimtai kovoti, vaikščiokite ir ieškokite miestų, bandykite kautis su jų lyderiais. Jei iš pirmo karto lyderio nukauti nepavyksta, nieko baisaus — gausite antrą šansą. Miestai, kuriuose gyvena lyderiai, yra keturi. Tai Seiryu, Suzaku, Byakko, deja, ketvirto dar nežinau.

Kol pasieksite Suzaku miestą bu ramu, paskui A. A. pradės triukšmauti. Apie triukšmą nekalbėsiu — jis sudaro apie 60 proc. žaidimo.

Kovos

Neypatingos. Digimonai atakuoja vienas po kito, greitesni gali atakuoti dukart iš eilės. Digimonui galite įsakyti, ar jam paprastai kautis, ar atakuoti. Yra penkios pasiskolintos ir viena tikroji ataka. Kovojančiam digimonui galima duoti *item*, galima juo užpulti priešą.

Grafika ir garsas

Grafika tiesiog nuostabi! Aplinka tikroviška ir graži. Iš viršaus rodomi žmonės nėra labai gražūs, bet...

Garsas tikroviškas, be to, visos vietovės turi savo muziką. Kaunantis muzika keičiasi: pasirodžius laukiniams digimonams, skamba vienokia, pasirodžius bosams — kitokia muzika.

Pirmasis įspūdis — Nuostabus filmukas	9
Įdomumas — Vienas geriausių	10
Grafika — Jei ne tie žmonės...	7
Garsas — Super!	9
Valdymas — Tiesiai čia reiškia įstrižai	8
Išvada: Digimon World 3 — vienas geriausių Bandai kūrinių.	Galutinis balas 9 Digitall

Digital Kai

Railroad Tycoon 2

Kūrėjas: Gear Head Studios
Leidėjas: Take 2
Žanras: traukinių simuliatorius
Pardavinėjamas: nuo 1999 rugsėjo 15 d.

Ar esi žaidęs puikų traukinių simuliatorių? Ne? Būtinai išbandyk Railroad Tycoon 2!

Apie žaidimą

Turi puikią progą tapti geriausiu pasaulio geležinkelių magnatu. Tavo tikslas — įveikti priešininką finansiškai ir laimėti medalį (bronzos, sidabro arba aukso).

Žaisdamas geležinkeliu turi sujungti miestus ir priemiesčius, kurie, bėgant laikui, plečiasi. Žaidžiant reikia vežioti krovinius, pavyzdžiui, iš grūdų malūno į kepyklą vežame miltus, į gyvūnų fermas — pačius grūdus. Kad subręstų grūdai, reikia trąšų, kad būtų pagaminta trąšų, į gamyklą reikia nuvežti chemikalų ir t. t.

Pasirinkimas

Galima žaisti dviem būdais — Campaign ir New Scenario. Pasirinkę Campaign, gauname nurodymus, kokius miestus jungti, be to, mums skiriamas laikas. New Scenario — tavo paties sukurtas siužetas. Išsirenki vieną iš daugybės lygių, metus iš 1847–2100 metų atkarpos, sunkumą ir CPU žaidėjus. Nustatai ir CPU protą.

Traukiniai

Traukinių daugybė: yra garinių, dyzelinių ir elektrinių. Viską lems tai, kuriuos metus pasirinksi. Yra greičiausias „senųjų" laikų lokomotyvas Rocket, didžiausias visų laikų lokomotyvas Big Boy, greičiausias garinis lokomotyvas Millord (turėdamas septynis vagonus, pasiekė 210 km/h), Iron Duke ir kiti. Visi traukiniai gesta, dūžta, gali būti apiplėšti. Elektriniams traukiniams reikia specialių bėgių.

Žaidimas

Žaidimas siūlo penkis greičius: 1 — lėtas, 2 — greitesnis, ..., 5 — labai greitas. Žodžiu, tie, kas nenori ilgai laukti, nenuobodžiaus.

Garsas, grafika

Na, veiksmas rodomas iš aukštai, todėl garsai silpnoki, bet geri. Muzikos šiam žaidimui nereikia (tikriausiai todėl jos ir nėra :)). Grafika gera, viskas aiškiai matyti.

Siužetas

Siužetas paprastas, bet įdomus. Pavyzdžiui, tavo pagalbos reikia vykstant karui ar panašiai.

Kompanijos

Kompaniją New Scenario turi susikurti pats. Gali didinti investicijas, gali savo noru bankrutuoti.

Trūkumai

Trūkumas tik vienas: negali keisti kompanijos ir stočių pavadinimų — tai gali tik PC vartotojai.

Valdymas

Tu žlugęs, jei neturi analoginio pultelio. Vagonus perkrauti gali tik analoginiu pulteliu. Visa kita galima daryti mygtukais.

Apibendrinimas

Tie, kas mėgsta gerus simuliatorius, privalo turėti Railroad Tycoon 2.

Pirmasis įspūdis — Puikus intro, tik meniu painokas	8
Siužetas — Vis nauji įvykiai, nenuoseklus	8
Grafika — Iš aukštai	8
Garsas — Kitoks ir negali būti	7
Valdymas — Patogus, jei pultelis turi analogines rankenėles	9
Išvada: puikus simuliatorius, norint gerai praleisti laiką	Galutinis balas 8 Magnatas

Geležinkelio savininkas Titas

Parasite Eve 2

Kūrėjas: Squaresoft
Leidėjas: Square
Žanras: Nuotykiai
Parduodamas: nuo 2000 rugsėjo 13 d.

Šis Squaresoft produktas — atradimas. Aišku, negalima pamiršti klasika tapusių Resident Evil ir Silent Hill. Squaresoft, labiau garsėjanti kaip RPG kūrėja, išleido nebūdingo žanro žaidimą Parasite Eve 2.

Parasite Eve 2 (toliau — PE2) labai skiriasi nuo savo vyresniosios sesers PE, kuri buvo labiau RPG žanro atstovė. Iš RPG antroje dalyje liko tik patirties taškai, gaunami už nugalėtus priešus. Patirties taškus galima išleisti tobulinant parazitų energiją — tam tikros rūšies magiją. Kita vertus, patirties taškai — tam tikri pinigai, už kuriuos galima apsipirkti parduotuvėse.

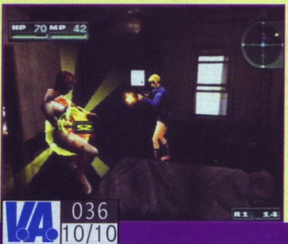
Stebina ginklų gausa. Įvairūs pistoletai, šautuvai, automatai patenkins visų, net ir išrankiausiųjų, skonį. Ginklams tinka kelių rūšių amunicija, t. y. šoviniai. Kai kurie šautuvai turi antrinį ginklą, pavyzdžiui, durklą, granatsvaidį, liepsnosvaidį ir t. t.

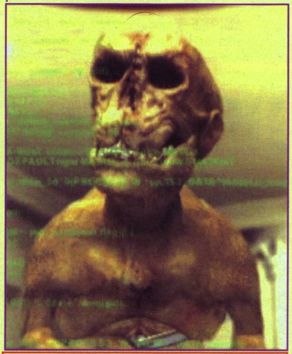
Šarvai — dar vienas neįprastas dalykas. Tiesą sakant, panašiuose žaidimuose neteko jų matyti. Aišku, šarvus dėvi ne dėl grožio, nors pagrindinė herojė — moteris. Šarvai suteikia keletą papildomų bonusų, taigi žaidėjams kur kas lengviau gyventi. Šarvai suteikia HP (gyvybės), MP (manos), žaidėjai tampa atsparūs nuodams ir t. t. Svarbiausia tai, kad šarvai turi kišenes, kuriose laikomi reikalingiausi daiktai. Kovojant su monstrais negalima patekti į pagrindinį meniu, taigi tenka naudotis tuo, kas yra kišenėse.

Galvosūkiai? Žinoma, kaipgi be jų. Jų nėra daug, jie nėra tokie sudėtingi kaip Silent Hill 2 galvosūkiai: gerai pašniukštinėję, pedantiški žaidėjai ras kokių nors užuominų.

Ačiū dievui, nors šiame žaidime nereikia žudyti zombių: tai man įkyrėjo iki gyvo kaulo. Žaisdami PE2, sutiksite daugybę monstrų: šikšnosparnių, skorpionų, išsigimusių arklių ir t. t. Vienu žodžiu, tikra išsigimėlių armija. Ypač patiko žaidimo bosai. Jie milžiniški, tiesiog gigantiški. Kol juos nugali, tenka kaip reikiant paprakaituoti.

Palyginę su pirmąja dalimi, pamatytume, kad žaidimo grafika tik šiek tiek pasikeitė. Eve monstrai ir kiti personažai poligoniniai, galo fonai piešti. „Silikoniniai" filmukai sukurti puikiai, juos žiūrėti tikrai malonu.





Pirmasis įspūdis — Jėga!	**8**
Įdomumas — Vertas pražaistų bemiegių naktų	**9**
Grafika — Turint omenyje PSOne, visai nebloga	**4**
Garsas — Ausies nerėžia	**10**
Valdymas — Lengva įsiminti	**9**
Išvada: Puiki alternatyva Resident Evil	**Galutinis balas 8** Parasite

Parazitus naikino Joker

Vandal H

Kūrėjas: Konami
Leidėjas: Konami
Žanras: RPG/strategija
Pardavinėjamas: nuo 2000 birželio 16 d.

Įžanga

Kalbant trumpai, Vandal Hearts 2 — vienas geriausių žaidimų Playstation konsolei (omenyje turiu RPG žanrą). Vandal Hearts 2 (VH2) vilioja, kita vertus, jis gana sunkus. Žaidimas sukurtas puikiai (Konami dirbo trejus metus!). Jį galėtume palyginti nebent su šachmatams. Tie, kas į RPG liūną žengia pirmuosius žingsnius, nepatarčiau rinktis šio žaidimo. Klausiate, kodėl? Atsakau: „Visame pasaulyje gyvena tik keli žmonės, kurių nervai geležiniai..."

Trumpai apie žaidimą

Siužetas gana painus. Žaisti pradėsite kaip dvylikos metų paauglys, paskui viskas taip susipainios, kad tapsite žiaurus žmogžudys. Metai bėga, dienos slenka, ir štai tu, 20-ies sulaukęs banditų vadas (taip taip, beveik Tadas Blinda), išgelbėji porą aukštas pareigas užimančių karininkų. Nuotykiai prasideda. Tavo šalininkais tampa vis daugiau „charakterių"; tikslą laimėti karą pakeičia tikslas išgelbėti pasaulį... Bla bla bla... Atrodo, esu tai girdėjęs.

Grafika

Tai žaidimo privalumas. Grafika beveik tobula: didelės spalvingos patalpos, gražiai detalizuoti „charakteriai". Kad pasiektų tokių rezultatų, Konami turėjo pasistengti. Be galo graži magija (išgirsti neužtenka — reikia pamatyti), aplinka, objektai, žmonės, ginklai ir t. t. Galite pagalvoti, kad VH2 pernelyg liaupsinu, bet iš tikrųjų taip nėra.

earts 2

Garsas

Dar vienas privalumas. Muzika keičiasi, vos pasikeitus žaidimo nuotaikai, apstu efektų. Visi ginklai skleidžia savo garsus, neigrysta mūšių garso takelis (apie Final Fantasy Tactics to nepasakyčiau). Tie, kam nepatinka simfoninė muzika, nusivils, visi kiti ilgai prisimins pagrindinę melodiją. VH2 — vienas iš tų žaidimų, kurių melodijas, nė patys nejusdami, niūniuosite nuolat.

Apibendrinimas

Primygtinai siūlyčiau bent išbandyti žaidimą — tai geras ir įdomus RPG žanro atstovas. Gaila, kad Lietuvoje VH2 nėra toks populiarus kaip FF serija ar Star Ocean. Tikrai gaila...

Pirmasis įspūdis — 8
Labai kruvinas...

Siužetas — 8
Įkandamas

Grafika — 10
Kas sakė, kad tobulų dalykų nėra?

Garsas — 10
Jei turite galimybę, įsijunkite AUX

Valdymas — 10
Apie valdymą nerašiau — jis pernelyg tobulas

Išvada: senas, geras, įdomus... Gal ir verta pabandyti, a?

Galutinis balas 9

Vandal

Ragnarock

Resident Evil 2

Kūrėjas: Capcom
Leidėjas: Capcom
Žanras: survivor
Pardavinėjamas: nuo 1998 lapkričio 21 d.

Hmm... Matyt, nė pasakoti nereikia, apie ką šis žaidimas. Žaidimas tikrai geras — išėjo 2 CD. Capcom verta visų mūsų aplodismentų. NUOŠIRDŽIAI dėkojame, kad ji mums padovanojo dar vieną dėmesio vertą siaubo žaidimą. Čia daug zombių, kraujo ir lavonų, bet apie viską nuo pradžių...

Siužetas

Mūsų personažas Leon atsitiktinai patenka į puikiai žinomą miestelį Racoon City. Deja, miestelyje ne viskas gerai: gatvėse knibžda zombiai, kurie tik ir laukia šviežio kraujo :). Dėl visko kalta milžiniška korporacija Umbrella: atlikinėdama kažkokius eksperimentus, ji padarė didelę klaidą, ir po miestą išplito siaubingas virusas.

Mūsų užduotis aiški: sprukti iš čia, kiek tik kojos neša. Gaila, bet paspruktі nėra lengva. Mūsų smegenėlių laukia krūvos užduočių ir bemiegės naktys prie kompiuterio.

Ruoškitės...

Meniu nestulbinantis, bet atrodo padorus. Išsirenkame vieną lygį iš dviejų ir stebime įvadinį filmuką. Gražu...

Grafika

Matyti, kad padirbėta kruopščiau nei pirmoje dalyje. Ypač įspūdingi žaidimo videointarpai. Čia jau tikrai nėra prie ko prikibti. Vaizdas liko toks, koks buvo (žodžiu, 3D nėra). Tiesiog lakstome iš anksto apdorotuose fonuose. Capcom žaidimuose tai matyti įprasta. Atrodo, su grafika viskas aišku, nors galima rasti ir trūkumėlių.

Garsas

Žaidimo garsas nėra prastas: puikiai girdėti ant žemės krintančių gilzių garsas, tikroviškai skamba šaunančių ginklų skleidžiami garsai. Nors dialogų nėra daug, jie įgarsinti profesionaliai: puikiai perteikiama personažų baimė, ryžtas, jų vidinė būsena ir t. t.

Ginklai

Spėju, kad labiausiai jus domina ginklai. Jų užteks net išrankiausiam žudymo meistrui :). Iš pradžių — peilis ir pistoletas. Bet ar čia ginklai? Vinčesteris — tai jau kas kita. Ypač malonu šaudyti į zombius: gerai nusitaikius, zombį galima perplėšti pusiau. Vaizdas akims gana malonus. Launčerį, magnumą, kulkosvaidį, ugniasvaidį ir arbaletą rankose taip pat palaikysite. Gal jau užteks :)?..

Kamera

Ji beveik visada yra reikiamoje vietoje ir reikiamu laiku. Jos valdyti, aišku, negalėsite.

Atmosfera

Įtempta ir baugi. Stingdo kraują. Pažadu, žaisdami šį žaidimą, ne kartą šoktelsite.

Lemiamas žodis

Tikri RE fanai tiesiog privalo išbandyti šį hitu tapusį žaidimą. Beveik jokio nusivylimo. Capcom įrodė, kad ji vienintelė moka kurti baisiausius survivor žaidimus. Žaiskite, drebėkite ir melskitės :).

Pirmasis įspūdis — 9
Čia tai geras

Siužetas — 8
Ne dažnai toks pasitaiko

Grafika — 8
Padori, videointarpai verti epiteto super!

Garsas — 9
Geras, geras ir dar kartą geras

Valdymas — 7
Gaila, kad veikėjas nedaug sugeba

Išvada: Pažaiskite: tai jūsų, kaip žaidėjų, pareiga!

Galutinis balas 8

Died

Zombių apkramtytas Egis

Constructor

Kūrėjas: System 3
Leidėjas: Acclaim
Žanras: strategija
Parduodamas: nuo 1998 m. lapkričio 3 d.

Visi puikiai žinome, kad strateginius žaidimus Playstation konsolei galima suskaičiuoti ant pirštų, todėl kiekvienam turime suteikti progą.

Ką jums teks daryti?

Jei galima taip pasakyti, vadovaujate savo gaujai. Žaidimui prasidėjus, teturite kelis darbininkus — labai nedraugiškus santechnikus (čia tai gauja!). Kuo toliau, tuo linksmiau: vėliau vadovaujate nebe kaimo jurgiams, bet visam margam miestui ir kovojate su kitomis gaujomis.

Išsamiau

Žaidžiant labai svarbūs pinigai. Be tų, kuriuos jau turite, jų dar galite skolintis iš banko, vogti, gauti už ginklų kontrabandą, taip pat galite rinkti gyventojų mokesčius (neblogas pasirinkimas).

Toliau — statybos: lentpjūvės, cemento, plytų, metalo gamyklos. Daugybė rūšių gyvenamųjų namų (yra ir lūšnelių, ir triaukštis namas). Ligoninės, policijos departamentai, mokyklos, parkai — visa tai irgi yra. Linksmiausi — gangsterių namai: čia samdomi įvairaus plauko niekšeliai.

Pirmiausia — blondinas, pasidabinęs hipio akinukais. Jis siaubia priešo miestą. Dar yra apsukrus vagis ir rėksnių gauja, priešo gyventojų namuose rengianti vakarėlius. Taip pat yra milžinas, turįs nežmonišką kūjį (tikriausiai supranate, ką jis daro) ir po kauke besislepiantis žmogus–monstras, grasinantis benzininiu pjūklu (irgi aišku, kam). Yra netgi klounas–maniakas, galime pasisamdyti netgi ponią mirtį. Linksmiausias jos triukas — mieste paskleisti zombius.

Kaimynystėje gyvena ir rokeriai, hipiai, ir sukriošę senukai. Jiems galima duoti skirtingus paliepimus. Jie ne tik moka pinigus, bet ir „gamina" darbininkus, vadus, kadetus, ginklus. Pasistengus namuose gali atsirasti daugybė visokiausių reikmenų: kompiuterių, langų, apsaugos sistemų, taip pat medžių, baseinų, lauko stalų, šunų... (smagumėlis).

Pridursiu, jog turėsite nuomotis žemę, darbininkus galėsite keisti į vadus, santechnikus ir gangsterius — į karius (mano mėgstamiausi vaikėzai), kuriuos teks aprūpinti ginklais.

Grafika, garsas, valdymas

Grafika nuostabi, nors nykštukus kūrėjai galėjo pakeisti žmonėmis. Garsas nepriekaištingas, nebent būtum kurčias. Oh–h–h, valdymas naujokams gali pasirodys keblus, bet tikrai priprasite. Žaidimas toks geras, jog atrodė, kad turiu ne senuką Playstation, bet PC ar PS2. Žaidimas neatsibos: jis linksmas, įdomus, be to, sunkus (man tai patinka: žaidimų, kuriuos galima įveikti per valandą, nemėgstu).

Dar keli žodeliai

Yra begalė režimų: pasaulių taika, šalis utopija, pinigai, ekonomija, *constructor*. Galima žaisti prieš vieną, du, tris oponentus (žinoma, linksmiausia žaisti prieš tris). Taip pat galima žaisti vienam (bet lengviau nebus). Easy režimas siūlo vieną lygį, *Normal* — dar du, smagiausi hard lygiai — „Tropic" ir kažkoks sugriautas rusų kvartalas. Nebandykite iš karto rinktis *Normal* ar *Hard*: *Easy* pasirodė sunkus net man, patyrusiam vilkui, tad apie naujokus nė nekalbu.

Reiktų paminėti vieną trūkumėlį: išsaugant reikia visos atminties kortelės, tiesa, išsaugoti galima visur ir visada.

Baigdamas visus raginu nusipirkti žaidimą: tiems, kas turi PS, patiks; tiems, kas PS neturi, nepatiks. Įspėjimas: įdėmiai išsinagrinėkite žaidimą — jis sunkus. Ačiū už kantrybę.

Pirmasis įspūdis	**9**
Painu ir įdomu	
Įdomumas	**10**
Dar klausiate!	
Grafika	**9**
Pirmųjų lygių žolę galėjo papuošti gėlėmis	
Garsas	**9**
Priekaištų neturiu	
Valdymas	**9**
Priprate suprasite, kodėl 9	

Išvada: tie, kam patinka strateginiai žaidimai, Constructor jau turi turėti. Tuos, kam nepatinka, raginu nusipirkti — patiks!

Galutinis balas
10
Oho

Supermenas

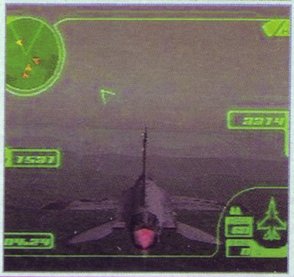
Ace Com

Kūrėjas: Namco
Leidėjas: Namco
Žanras: nuotykių skraidyklė
Pardavinėjamas: nuo 2000 sausio 17 d.

Sveiki, VA Playstation skaitytojai. Kartu su Namco žaidimu Ace Combat 3 šįkart visi pakilsime į dangų. Nors daugelis šį žaidimą laiko aviacijos simuliatoriumi, aš manau, kad tai smagi nuotykių šaudyklė. Į simuliatorių ji panaši tik dėl to, kad teks valdyti lėktuvus.

Trumpai apie žaidimą

Žaisdami valdysite net 22 skirtingus lėktuvus: ir puikiai žinomus Eurofighter ar Su–29, ir žaidimo kūrėjų sukurtus fantastiškus naikintuvus. Žaidimas siūlo 36 pašėlusiai smagias misijas. Tiesa, užduotys niekuo nesiskiria nuo kitų aviacijos simuliatorių: subombarduok tą ir aną, numušk tuos ir anuos, tą ir aną saugiai parlydėk į bazę. Kadangi visi įvykiai vyksta netolimoje ateityje, smagu tikėtis įvairių siurprizų. Žaidimo dirbtinis intelektas kiek silpnokas: priešo lėktuvai beveik nesudaro jokių kliūčių, nesinaudoja kiekybine persvara. Galite ramiai išgaudyti ir išmušti juos po vieną, nesijaudindami, kad ant jūsų uodegos nutūps pora priešų, pasiryžusių suvarpyti jus savo kulkosvaidžiais. Kartais net juokinga: priešai jus ignoruoja arba, pasileidę bėgti, nė nemano gintis. Kiek rimčiau reiktų įvertinti zenitines sistemas, įrengtas ant žemės. Dažniausiai tai kulkosvaidžiai, kartais pasitaiko



bat 3

Electrosphere

ir raketinių pabūklų. Jie, nors ir negali judėti, yra itin pavojingi: šiuos įrenginius visada pridengia kalvos ar pastatai (kad būtų kuo sunkiau prie jų nusigauti), akyli jų radarai stebi visus jūsų judesius, tik ir laukdami, kada galės paleisti į jus mirtiną salvę. Taip pat derėtų pasisaugoti laivų. Kuo didesnis laivas, tuo labiau reikia saugotis: jame telpa tiek ginklų, kad užtektų mažam karui surengti.

Grafika

Grafika verta dešimtuko su pliusu. Tiesa, viskas kiek tamsoka, bet galite nusileisti ir skrieti palei žemę, grožėdamiesi aplinkui žybsinčiomis miestų šviesomis ir neoninėmis iškabomis. Įprastų kampuotų pastatų neišvysite: viskas smulku, kruopštu, detalu. Ne sykį taip ir užsimušiau: troškau priskristi arčiau ir pamatyti daugiau. Pavojingiausia vieta — jūra: virš jos dažnai tvyro lengvas rūkas, taigi sunku pastebėti tą ribą, kur baigiasi oras ir prasideda vanduo. Kokias bangas sukelia palei pat vandens paviršių skriejantis lėktuvas, būtinai turite pamatyti. Apie lygius kanjonuose, kur, vengdamas priešo radaro, privalėsite skristi palei pat upės vagą, nė nekalbu... Dar viena maloni grafikos detalė ta, kad, pasibaigus misijai, galėsite ją peržiūrėti dar kartą, tik jau ne iš piloto kabinos. Viską filmuoja daugybė kamerų, o sumontavus sukuriamas gražus filmukas.

Garsas

Garsas neypatingas. Galima sakyti, jo nėra, tik retkarčiais mergaitiškas balsas perspėja, kad gali užsikirsti varikliai ar kad artinasi raketos. Skystoka.

Valdymas

Valdyti labai patogu. Turintiems analoginius valdymo pultelius, turėtų būti dar ir smagu: žaidimo kūrėjai pasistengė, kad būtų išnaudoti visi vibravimo funkcijos privalumai.

Kol kas, gerbiamieji pilotai, naujienų tiek. Tiesa, girdėjau, kad Ace Combat 3 — paskutinis šios serijos žaidimas Playstation sistemai.

Pirmasis įspūdis	**9**
Nematyti lėktuvai, įdomu	
Įdomumas	**9**
Skraidyk ir laimėk	
Grafika	**8**
Nebloga	
Garsas	**8**
Ach, tas mergaitiškas balsas	
Valdymas	**9**
Gana patogus	

Išvada: vienas geriausių aviasimuliatorių

Galutinis balas 9 Ace

Naikintuvą Su–29 valdė Geibas

Metal Gear Solid

Kūrėjas: Konami
Leidėjas: Konami
Žanras: taktinis šnipinėjimas
Pardavinėjamas: nuo 1999 vasario 26 d.

Bene populiariausia PSOne žaidimų tema — šnipai, slaptos misijos, teroristai. Apie juos sukurtos 99 galybės žaidimų. Bet konkuruoti su Metal Gear Solid (toliau — MGS) galėtų nebent Fear Effect serija. Jūsų dėmesiui siūlome visą MGS grožį!

Siužetas

Veiksmas vyksta Aliaskoje. Teroristai, kurių branduolį sudaro buvę slaptojo Fox Hound (FH) padalinio nariai, užėmė karinę bazę, kurioje sukurtas ir laikomas slaptas ginklas — Metal Gear Rex. Tai vaikščiojantis tankas, iš karto primenantis japonų komiksus. Pagrindinė tanko savybė ta, kad jo paleidžiamų raketų nefiksuoja radaras. Kad būtų sumokėta „astronominė" suma, JAV vyriausybei duotos 24 valandos. Kitaip Baltieji Rūmai „išlėks į orą". Kitas buvęs FH narys Solid Snake beveik prievarta priverčiamas vykdyti užduotį — neleisti aktyvuoti MG Rex. Jei vis dėlto MG Rex būtų aktyvuotas, tektų „nukenksminti" pagrindinius teroristus. Iš tikrųjų planas kiek kitoks, tik Snake to nežino: „Nežniukas" taps tyčia užprogramuoto viruso nešiotoju, užkrės teroristus, šie „iškris kaip musės", tada vyriausybė atsiims sveikutėlį MG Rex. Gerąja to žodžio prasme, painus siužetas.

Grafika, garsas ir valdymas

Grafikai, turint omenyje 1999–uosius, būtų galima skirti 11+. Kamera fiksuota, „nelaksto". Rimtų trūkumų — nė kvapo :).

Garsas ir žaidimo visuma puikiai dera. Išgirdęs MGS garsus, dabar iš karto užuodžiu kvapniuosius aliejus :). Kai pirmą kartą baigiau žaidimą, kambaryje beveik visą laiką smilko kvapnieji aliejai.

Valdymas patogus, tik reikia išmokti „glaustytis" prie sienų. Ginklus ir likusį inventorių pasirenkame L ir R mygtukais. Maloni smulkmena — vaizdas pirmojo asmens akimis.

Apibendrinimas

1. Daug naudingų daiktų, jųos lengva naudoti.
2. Radus fotoaparatą, galima daryti nuotraukas ir išsaugoti jas atminties kortelėje.
3. Gana daug smagių ginklų.
4. Dvi paslaptys (viską lemia žaidimo pabaiga), kurias atrakinus dar lengviau ir smagiau žaisti.
5. Puiki grafika ir siužetas.
6. Su savaisiais galima bendrauti CODEC ryšiu.

Trūkumai

1. Tik dvi skirtingos pabaigos (viską lemia tai, ar pasiduosite Oceloto kankinamas elektra: jei pasiduosite, žaidimui baigiantis Meryl žus, jei ištversite, pabaiga bus laiminga).
2. Nepatogu naudotis snaiperio šautuvu: būtinai reikia atsigulti.

Trumpi MGS ginklų aprašymai

1. SOCOM — pistoletas su lazeriniu taikikliu, galite rasti ir duslintuvą. Ypač naudingas ir patogus, lengva nusitaikyti.
2. FAMAS — automatas. Smagiai „kala", bet labai triukšmauja. Tai trūkumas.
3. Nikita Rocket Launcher — raketsvaidis su valdomu sviediniu. Jį paleidus, siūlau paspausti trikampį (kamera pakibs ant sviedinio „nosies").
4. Sniper Rifle (užmiršau pavadinimą :)) — nelabai patogus naudotis: šaudant būtina atsigulti. Tų, kas vartoja DIAZEPAM (raminamieji vaistai), rankos taikantis nedreba.
5. Stinger — raketsvaidis su taikinį persekiojančiu sviediniu. Pravers kovojant su sraigtasparniu.
6. C4 — plastikiniai sprogmenys. Galima naudoti 2–ame CD kovojant su Vulcan Raven: pridėliokite ant kelio pasislėpkite. C4 ypač smagu sprogdinti užlipus ant sienos (rodyklė į sienos pusę ir kvadratas). C4 aktyvuojamas paspaudus apskritimą.
7. Granatos — elementarus, bet retai naudojamas ginklas. Pravers kovojant su tanku (2–asis bosas).
8. Chaff — sprogmenys (panašūs į granatas), trumpam neutralizuojantys elektroniką, pavyzdžiui, kameras ir t. t.
9. Sprogmenys (pavyzdžiui, Chaff), apakinantys priešus. Pravers kylant į bokštą, kai kelyje painiosis krūvos priešų.
10. Claymore — siurprizas! Mina, kurią galima paimti tik ant jos „užšliaužus". Nebūtinas, bet šaunus dalykėlis. Pabandykite padėti vyrų tualete (antrajame pastate) ir pasislėpti :).

Pirmasis įspūdis	**9**
Verta buvo įsigyti... Šaunumėlis	
Siužetas	**10**
Patraukli ir intriguojanti raizgalynė	
Grafika	**10**
Šalin visus MGS klonus	
Garsas	**9**
Tegyvuoja Konami!	
Valdymas	**10**
Linkėjimai Hideo Kojimai!	

Išvada: visi save gerbiantys PSOne žaidėjai šį žaidimą turėtų turėti savo kolekcijoje. Gaila, žaidimas tesiūlo dvi pabaigas (sklinda gandai, kad RE3 turi 8 skirtingas pabaigas).

Galutinis balas 10 Solid

Skraiduolis Romas

Digimon: digital card battle

Kūrėjas: Bandai
Leidėjas: Bandai
Žanras: nuotykių
Pardavinėjamas: nuo 2001 liepos 12 d.

Digimonų kortų žaidimas. Ką dar gali sugalvoti Bandai? Digimonų šaudyklę? Na, Bandai fantazija netgi Agumonui gali įteikti U–zi. Šįkart kalbame apie kortas, DIGIMONŲ kortas.

Kas galėjo pagalvoti?

Kadangi digimonų žaidimų nėra daug, šis pats geriausias. Ar kas nors laukė pasirodant DIGIMONŲ kortų PS versijos? Kraujo čia nė su

žiburiu nerasi, taigi mane nustebino Teen reitingas. Taip pat nustebau, kad šitiek daug žada intro. Puikus filmukas. Maniau, bus dar viena digimonų nesąmonė, bet klydau.

Grafika

Grafika nuostabi. Turėdamas omenyje iki šiol žaistus žaidimus, sakau, kad šio žaidimo grafika geriausia. Digimonai gal ir nėra idealūs, bet atrodo gerai (idealių žaidimų nebūna). Grafika — tai dar ne viskas. Kadangi žaidžiame kortomis, viskas turėtų greitai nusibosti, bet nenusibosta! Pagaliau radau man labai patinkantį žaidimą. Valio. Atrodytų, viskas puiku, bet, geriau įsižiūrėjęs, pamačiau, jog kelių digimonų išvaizda ne tokia, kokia turėtų būti. Visa kita gerai. Beje, specialieji efektai irgi geri.

Garsas

Bandai galėtų gauti Oskarą ir už valdymą, ir už grafiką. Už garsą, deja, negautų. Jis greitai pabosta. Žaisdamas pirmą kartą, buvau labai patenkintas, bet po to... Galima sakyti, garsas nėra blogas, bet nėra ir puikus. Na, reikalų tikrai nesugadins.

Valdymas ir visa kita

Digimonai — vienas iš tų kelių žaidimų, kai valdymas nėra svarbiausia žaidimo dalis. Kaskart atakuojant reikia paspausti 3–4 mygtukus, taigi pirštų neskauda. Taip pat noriu papasakoti, kad yra trijų rūšių kortų: pradedančių, čempionių ir ultimatumo kortų. Pasibaigus kovai, gauname tris kortas. Įveikę bosą, gauname ultimatumą. Taip pat yra 5 miestai. Kiekviename mieste tenka vis daugiau kovoti, priešininkai tampa vis stipresni.

Digitall

Pirmasis įspūdis	Superfilmukas	9
Įdomumas	Įdomu tol, kol ima skaudėti akis	10
Grafika	Tai, apie ką svajojau	7
Garsas	Reikalų negadina	9
Valdymas	Labai patogus	8

Išvada: grožėkitės vaizdais ir neatsidusdami kariaukite.

Galutinis balas **9**
Digimon

NUO ŠIANDIEN "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

SUPER AKCIJA!!!

SONY PSII žaidimams taikoma net iki ***50%*** nuolaida!!!

Kaina nuo 349,-Lt

Gameboy Advance Kaina 469,-Lt

Gameboy Color Kaina 389,-Lt

NAUJIENA!!!

Nuo šiol mūsų žaidimų salonuose galite pažaisti su **Microsoft X-Box**: puiki grafika, įdomūs žaidimai, TU TURI TAI IŠBANDYTI!!!

Žaidimo kaina - 4 Lt/val

Xbox Kaina 1329,- Lt

GameCube Kaina 959,- Lt

Nuo rugsėjo mėnesio naujas skyrius "Maxima" prekybos centre, Pramonės pr. 29

Perkant XBox, GameCube arba PlayStationII išsimokėtinai pabrangimas *0%*

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo" parduotuvės)
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel/faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Kaunas, Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima"
www.baitukas.lt   info@baitukas.lt

D.U.K

Kuriai konsolei skirtas žaidimas Fear Effect 3 — PSOne ar PS2 (girdėjau, jis jau kuriamas)?
Gerai girdėjai. Kronos Interactive ir Eidos kuria trečiąją Fear Effect dalį PS2 konsolei. Žaidimas, pavadintas Fear Effect Inferno, turėtų pasirodyti 2003-iųjų pavasarį.

Ar galite parašyti, kiek Xbox ir PS2 konsolės kainuoja Europos šalyse (pvz., Vokietijoje, Anglijoje)?
SCEE neseniai paskelbė, kad PS2 Europoje pinga: Anglijoje ji kainuoja 170 svarų (920 Lt), Europoje — 250–260 eurų (860–890 Lt).

Ar sukurta Playstation klaviatūra?
Playstation klaviatūros nematėme. Tačiau PS2 klaviatūrą rasti galima. Sharkboard klaviatūra naudoja USB jungtį, ja patogu suvedinėti kodus ir pan. Kaina — apie 20 JAV dolerių.

Ar yra PSOne konsolei skirtų žaidimų apie kaskadininkus, gal net apie automobilių kaskadininkus?
Keli yra: LEGO Stunt Rally (ralis :), RC Stunt Copter (lėktuvai), Dalmantin Stunt Extreme (šuniukai :) ir panašiai.

Kiek dalių turi Army Men?
Playstation konsolei išleistos devynios dalys: Army Men 3D, Air Attack, Air Attack 2, Sarge's Heroes, Sarge's Heroes 2, World War, World War Final Front, Operation Meltdown, Green Rouge. Dar kuriamas Army Men R.T.S. PS2 išleistos keturios dalys: Air Attack 2, Green Rouge, Sarge's Heroes 2, Army Men R.T.S.

Ar galima tikėtis, kad anksčiau ar vėliau pasirodys PS2 emuliatorius PC sistemai?
Galima. Keletas bandymų jau yra: PCSX2, nSX2 ir kiti.

Kokia naujausia Resident Evil dalis?
Naujausia dalis — Resident Evil Zero, išleista GameCube konsolei.

Ar bus sukurtas Tales of Destiny 3?
Kol kas jokių gandų negirdėti.

Ar yra išleistas Quake 4 PS2 konsolei?
Dar tikrai ne. Apie šį žaidimą sklando daugybė gandų, tačiau nieko tikro nežinome. Jei ir pasirodytų, tik 2003 metų pabaigoje.

Kitame Numeryje:

- Shox (PS2)
- NFS: Hot Pursuit 2 (PS2)
- Ready 2 Rumble Round 2 (PS)
- Resident Evil (NGC)
- Harry Potter (GBA)
- Videožaidimų istorija

VA Sveiki VA

Šį kartą siūlome ypač daug naujienų. Tik pažvelkite: žaidimų kūrėjų kompanijos jungiasi, užsidaro, persitvarko ar kaip nors kitaip bando prisitaikyti prie nesustabdomai besiplečiančios rinkos. Graikų žaidėjai „kariauja" su savo valdžia. Anonsuojama vis daugiau žaidimų, jie kuriami apie viską ir iš visko, iš užmaršties bandomi prikelti „Septyni Samurajai". Nors ir gaila, vis dar turime ilgokai palaukti, kol žaidimai pasieks Lietuvą. Tiesa, jau turime GameCube su naujais žaidimais ir kelis „karštus" PS2 žaidimus, kuriuos tikrai pristatysime kitą kartą. Laukiame jūsų laiškų su pastabomis, patarimais ir, be abejo, žaidimų aprašymais. Konkursas baigėsi, bet įdomiausias skaitytojų apžvalgas tikrai spausdinsime ir toliau. Iki greito pasimatymo.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

M&M's : Shell Shocked	02/10/02
Stuart Little 2	08/10/02
Firebugs	16/10/02
GFIFA 2003	31/10/02

PS 2

Duke Nukem : D-Day	01/10/02
Armored Core 2 : Another Age	02/10/02
Legion : The Legend of Excalibur	02/10/02
Ninja Assault	02/10/02
Donald Duck : Who is PK?	03/10/02
Eggo Mania	03/10/02
The Sum of All Fears	03/10/02
Madden NFL 2003	03/10/02
Metropolismania	03/10/02
Gumball 3000	04/10/02
Mat Hoffman's Pro BMX 2	04/10/02
Onimusha 2	04/10/02
NHL Hitz 20-03	09/10/02
Burnout 2 : Point of Impact	11/10/02
Hitman 2	11/10/02
Legaia 2 : Duel Saga	11/10/02
Pryzm : The Dark Unicorn	15/10/02
NHL 2003	17/10/02

NR. 10 • NR. 10 • NR. 10

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ______________________________

____

____

____

NR. 10

Mano skelbimas: ______________________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ______________________________

____

____

Norėčiau, kad žurnale ir toliau būtų skirta vietos skaitytojų apžvalgoms:

☐ Taip ☐ Ne ☐ Man nesvarbu